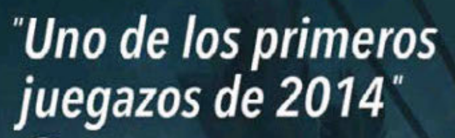


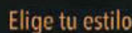
PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS
Nº 271
HOBBY CONSOLAS
RAMBO
RETRO
CHIPS DE APOYO
NEED FOR SPEED SE PASA AL CINE
¡Estuvimos en el rodaje!
50 JOYAS DESCARGABLES
Online de pata negra
SOLO PARA TU MANDO
Las exclusivas de PS4, XO y Wii U
JUEGOS Y RUMORES
De Shenmue III a Final Fantasy VII
THE ORDER 1886
LA AVENTURA QUE EXPRIMIRÁ PS4 A FONDO
+ CASTLEVANIA LOS2 LIGHTNING RETURNS FF XIII INAZUMA ELEVEN 3
ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
¡PÓSTER DOBLE!





Garret, el experto ladrón, sale de las sombras hacia La Ciudad, un lugar traicionero gobernado por un tiránico Barón y su brutal Guardia. Cuando los ciudadanos se alzan en una sangrienta revolución, solo puede confiar en su destreza como ladrón mientras camina por la delgada línea entre la política y el pueblo, revelando un oscuro secreto que amenaza con destruir su mundo.





Elige tu estilo



Inmersión sin precedentes

THE BANK HEIST

RESERVA AHORA Y CONSIGUE ESTA MISION EXTRA*

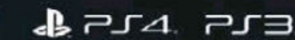
A LA VENTA 28.02.14



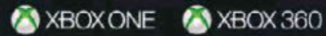
PROVISIONAL

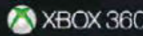














SQUARE ENIX.



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Viajar al siglo XIX para mirar al futuro

El reto que nos habíamos marcado para la portada del primer número del año era encontrar un juego que simbolizase el nuevo tiempo que se abre ante nosotros. Teníamos claro que debía ser un título next gen, y también se imponía elegir una nueva IP que nos evitase ese regusto a algo ya visto que nos dejan las nuevas entregas de sagas conocidas. Bueno, pues me alegra decir que con *The Order 1886* hemos cumplido el objetivo, porque sin duda va a ser una de las grandes bazas de PS4 para los próximos meses.

El juego de Ready at Dawn lo tiene todo para triunfar: su argumento mezcla las leyendas artúricas con notas de fantasía, y nos sitúa en uno de las marcos históricos más icónicos que podemos encontrar: la Inglaterra victoriana perfectamente representada por esas calles de Londres difuminadas por la niebla. De recordarnos que hemos dado el salto a la nueva generación se encargará un apartado técnico que quita el hipo. ¿Qué más podemos pedir?



Pero las exclusivas como The Order 1886 no se limitan exclusivamente a PS4 (vaya juego de palabras chusco que me ha salido), y por eso hemos querido acompañar el reportaje de portada de otro en el que analizamos la estrategia de Sony, Microsoft y Nintendo con sus consolas. ¿Qué juegos tienen reservados solo para sus usuarios? Probablemente el vencedor de esa batalla será quien se lleve el triunfo final en la guerra de la next-gen.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com





@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



http://bit.ly/Vq68jI



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Cinco a uno. Esa es la proporcion de ventas entre PS4 y Xbox One. Parece claro que el primer asalto, al menos en España, tiene un claro ganador... aunque la batalla no ha terminado. El segundo asalto arrancará en breve, con *Titanfall* como plato fuerte de XO, 360 y PC. ¿Conseguirá traer más fieles a la nueva máquina de Microsoft?



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Juegos del año. Se ha publicado en nuestra web la lista de los mejores juegos, consolas y compañías de 2013 según nuestros lectores. Y si se puede sacar una conclusión clara es la buena salud de PlayStation. PS3 y PS4 han sido las máquinas más votadas, con gran diferencia. Hay algunas cosas que nunca cambian.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

El físico no lo es todo. El reportaje que incluimos sobre juegos descargables prueba que esta forma de distribución sigue su ascenso. Aún está lejos de imponerse al formato físico, pero si títulos como *Minecraft* o *Journey* han seguido el camino opuesto (de digital a físico) por su volumen de ventas, por algo será.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 271



PÁGINA 30 REPORTAJE

THE ORDER 1886

El Londres victoriano albergará un juego que va a dejar clara la potencia de PS4. La Orden te está esperando...



PÁGINA 48 REPORTAJE

CASTLEVANIA LORD OF SHADOWS 2

Una saga clásica, vampiros y calidad técnica que quita el hipo. La mezcla perfecta para crear un bombazo.



PÁGINA 40 REPORTAJE

BATALLA DE EXCLUSIVAS

PS4, Xbox One y Wii U premian a sus usuarios con juegos reservados solo para ellos. Entra y descubre cuáles son.



PÁGINA 84 REPORTAJE

NEED FOR SPEED LLEGA AL CINE

Tenemos todos los datos, ¡estuvimos en el rodaje!



PÁGINA 58 NOVEDAD

TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION

Lara Croft llega en toda su gloria a PS4 y Xbox One. ¿Le das una oportunidad?



PÁGINA 78 REPORTAJE

50 ÉXITOS DIGITALES

Conecta tu consola a internet y prepara la tarjeta, porque no podrás resistirte sin probar estas joyas.



Hobby Consolas







12 números + Headset Call of Duty



- Compatible con PS3TM y móviles.
- Chat completamente inalámbrico para XBOX 360TM y PS3TM. Sonido Dolby® Digital.
- Batería recargable (15 horas de juego). Wi-Fi de doble banda para un sonido/comunicación sin interferencias.
- Permite conectar simultáneamente 2 dispositivos periféricos (por ejemplo: consola/ teléfono móvil)

12 números + SUPERDESCUENTO



Cada ejemplar te sale a 2.33 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

El maestro del espionaje y el mayor mercado del mundo regresan, los juegos se mezclan con la economía, un profesor entra en el Libro Guinness y el Jefe Maestro se lleva un chasco. Ha sido un mes muy completito en curiosidades.

HIDEO KOJIMA ULTIMA SU INFILTRACIÓN EN LA BASE MILITAR DE GROUND ZEROES

Han pasado ya cinco años y medio desde la última entrega canónica de *Metal Gear Solid*, pero Hideo Kojima está a punto de traernos su nueva visión del espionaje virtual. *Ground Zeroes*, el anticipo de *The Phantom Pain*, se halla en los últimos compases de su puesta a punto y, por eso, Kojima ha usado su cuenta de Twitter para mostrar algunas probaturas con las opciones de segundas pantallas que ofrecerá el juego en la nueva generación. Así, en el caso de Xbox One, enseñó cómo los smartphones y las tabletas servirán para ver el mapa o mover un droide; en el caso de PS4, mostró cómo será el juego remoto para trasladarlo a la pantalla de PS Vita. Eso sí, esos días tampoco faltaron sus fotos de comida...







LA BOLSA ESTÁ MUY EN FORMA

Xbox Fitness tuvo el honor de presidir la apertura de la Bolsa de Nueva York el pasado 9 de enero, para celebrar el aniversario de la Fit Week, con la que cada año se homenajea a las compañías que contribuyen a que los estadounidenses disfruten de una vida más saludable.



SE REABRE EL GRAN MERCADO CHINO

Tras catorce años de bloqueo, los fabricantes extranjeros podrán producir y vender sus consolas en China. En el año 2000 fueron prohibidas por temor a la que la gente estuviera todo el día ante el televisor, pero, ahora, se abre un mercado potencial de 1.300 millones de personas. Aun así, Sony, Microsoft y Nintendo tienen un largo camino por delante, ya que el juego en PC está muy arraigado, igual que la siempre perniciosa piratería.





EL JEFE MAESTRO NO LLEGARÁ A LOS CINES

La rumorología, esa ciencia inexacta que tanto abunda por Internet, apuntó recientemente que se estaba gestando una película de *Halo*, de cuya producción se encargaría el aclamado cineasta Ridley Scott. Sin embargo, Microsoft no tardó en salir a la palestra para desmentir el proyecto. Lo que sí sigue en pie, a priori, es la serie de televisión a cargo de Spielberg.



UN RÉCORD DE 10.607 JUEGOS

Michael Thomasson, un profesor estadounidense de 43 años, ha entrado en el libro Guinness de los Récords como el poseedor de la mayor colección de videojuegos del mundo. Tiene 10.607 títulos, y eso que tuvo que reiniciarla dos veces: la primera la vendió en 1989 para comprarse una MegaDrive; la segunda, en 1998, para pagar su boda. La colección está valorada en 700.000 dólares.



La imagen

Gabe Newell, tirando de sarcasmo

El cofundador de Valve se dejó caer por el CES 2014 para presentar en sociedad las primeras Steam Machines, los "ordenadores de salón" con que la compañía pretende ampliar su negocio. Preguntado por los 3 millones de Xbox One que se han vendido hasta el momento, dijo que no está mal, pero que a Microsoft aún le queda mucho terreno que recorrer para alcanzar los 65 millones de cuentas de Steam.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Están justificadas las conversiones de juegos recientes?







Daniel Acal
Redactor Jefe de Playmanía

Otra oportunidad de disfrutarlos

Yo veo lícito que las compañías quieran rentabilizar al máximo sus mejores juegos sacándolos también en la "next gen". Y, si pueden mejorarlos técnicamente (como *Tomb Raider*) o añadirles los contenidos de los DLC (como en *Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition*), pues mejor que mejor. Seguramente no merezca la pena comprarlos si ya tenemos la edición "original", pero son una buena oportunidad de disfrutarlos si en su momento te los perdiste. Eso sí, deberían salir a precio reducido...

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Harto de refritos hasta en la sopa

Tomb Raider Definitive Edition, *Rayman Legends*... En Navidad, ya fui muy crítico con la riada de conversiones que anegó PS4 y Xbox One, pero podía ser comprensible hasta cierto punto. Para mi sorpresa, la moda sigue en 2014 con "revisiones" de títulos que no tienen ni un año a sus espaldas... Me parece bien que se rehagan o reediten juegos "antiguos" (como mi querido *Final Fantasy X*), pero esta farsa, que no dice nada bueno de la nueva generación, debe acabar. A mí no me venden esa moto.

SUBEN



→ **LAS OFERTAS** de Navidad en Xbox Live y las de PSN, que ya son una costumbre mensual. Las compañías deben seguir por ese camino.



→ **PLAYSTATION NOW,** antes conocido como Gaikai, el servicio de pago que ya se está testeando en EE.UU. para jugar a PS3 por "streaming".



→ **NINJA GAIDEN,** cuya cuarta entrega numerada ya está en desarrollo. Además, está a punto de lanzarse el "spin off" llamado *Yaiba*.



→ **HALO** llegará a Xbox One en 2014, según afirmó en Twitter Rob Semsey, representante de prensa de Microsoft.

BAJAN



→ **LA MUERTE DE GREG MARTIN,** que ilustró numerosas carátulas de juegos de la era de los 8 y los 16 bits.

→ **LA CENSURA** de dos trajes de *Bravely Default* en Occidente, recatados respecto a los de la versión japonesa del juego.



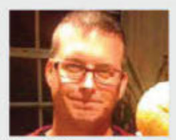


→ **LA PROHIBICIÓN** de *Battlefield 4* en China, donde no se venderá "por cuestiones de seguridad nacional", por el argumento que se cuenta.



→ **LA SEQUÍA** de juegos en enero, una vez pasada la Navidad. *Dragon Ball Z: Battle of Z* ha sido el único título "nuevo" que ha salido, prácticamente.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Jon Shiring
Programador de Respawn Entertainment

"*Titanfall* no sólo brilla en lo técnico. La mecánica es verdaderamente nueva y distinta, y eso es lo que la gente quiere."



Larry Hryb (M. Nelson)
Director de programación de Microsoft

"Vamos a seguir perfeccionando Xbox One para que sea lo que los fans están esperando. Los escuchamos todos los días."



Shuhei Yoshida
Presidente de Sony Worldwide Studios

"Nintendo enseña la diversión de los juegos a personas primerizas, y eso es importante para la industria."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Tener hermano pequeño en las fechas navideñas. Le compro juegos y acabo jugando yo más que él: "¡Aparta, que no sabes!".
Eso es hacer un poco de trampa, ¿no te parece? Alguien con mala fe podría pensar que, en realidad, se trata de "auto-regalos" encubiertos. Se conoce que Homer Simpson sentó cátedra aquella vez que le "regaló" una bola a Marge y hasta le puso su nombre...

El inicio de *The Last of Us*: cinco minutos y ya entiendes que es un auténtico juegazo.
Sin caer en el "spoiler", sí, esa introducción juega en otra liga.

Disfrutar de vuestra revista desde hace veintidós años. Empezamos uno más.
Es un orgullo envejecer a vuestro lado. ¡Gracias por el apoyo!

Que Leo, de La Que Se Avecina, juegue a *Zombie Warriors*, seguramente nombre en clave de *Dead Rising 3*.
Por lo menos, no se le vio jugando. Hubo una vez en que Javi y su padre hacían como que jugaban al *FIFA 13* y el resultado fue bochornoso...

Las grandes ofertas navideñas de Xbox Live.
Así da gusto. Ya podrían prodigarse más durante el año.

Pasar la Navidad junto a los tuyos: Mario, Luigi, Toad... Ah, bueno, y la familia también.
Esos personajes son ya como de la familia. Buena gente.

El aspecto de Garret, de *Thief*, que da más miedo que los primeros *Silent Hill*.
Sí, es algo siniestro el amigo.

Acabar el año en la tierra de Gondor, con *LEGO El Señor de los Anillos*.
Buen sitio: Minas Tirith, Minas Ithil, Osgiliath, el Pelennor...



El parecido que tienen Flynn Rider, de la película de Disney *Enredados*, y el Ezio Auditore de *Assassin's Creed II*. Flynn no se queda atrás con el tema del "parkour".
El aire chulesco, la vestimenta y el peinado le delatan: Ezio no solo trabaja en la saga de los asesinos, el muy hereje...

NO MOLA

Comprar de oferta *Sleeping Dogs* y descubrir, a las dos semanas, que ése iba a ser, precisamente, el título gratuito de enero para los usuarios de Xbox Live Gold. Me voy a suicidar.
Te han hecho una buena "perrería" con la elección de ese juego como gratuito, sí, pero podría ser peor: imagina que ni siquiera hubiese estado de oferta cuando lo compraste... ¿A que ya te sientes mejor?



Que me regalen la Xbox 360 con el diseño "a lo One".
Te han dado gato por liebre, pero a caballo regalado...

Que me regalen la Xbox One sin suscripción Gold.
Se conoce que la factura se disparaba ya demasiado.

Que Papá Noel se haya olvidado de mi PlayStation 4.
Seguro que escurrió el bulto y se lo dejó a los Reyes Magos...

Que los juegos salgan con "bugs", campañas cortas, servidores online problemáticos, parches continuos...
Ese ha sido el pan (rancio) nuestro de cada día en los últimos años... El "testeo" se lleva cada vez menos, al parecer.

Que juegos tan deseados como *The Last Guardian* se hagan de rogar. ¡Que lleguen ya, que el público se va!
Sony sabe que el público no se va a ir. ¿Se lo estará guardando para los bises de PS3?

Gastarte 500 eurazos en una consola y que sus juegos no te hagan emocionarte.
Bastante emoción da ya el sablazo que se lleva la cartera.

Que ya no saquéis a Rajoy en esta sección, como antes.
¡Pues mentádnoslo más!



Estar enganchado a *Bioshock Infinite* y emocionarte al llegar a la estación "Columbia", en el Metro de Madrid.
Quien dice Columbia, dice Colombia, pero aceptamos barco, pues ambos tienen raíles. Ojalá Booker le devuelva la gloria, porque algún Comstock lo ha convertido en un infierno.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué juego de PS3-360 os gustaría en PS4-One?

Parece ponerse de moda la práctica de adaptar juegos de la "current gen" a la "next gen". Pero, ¿qué juego os gustaría que siguiera ese camino?



1 GTA V 10%

¿Deberíamos sorprendernos? Cuando los rumores son cada vez más insistentes sobre un posible salto del juego a PC, muchos de vosotros estaríais encantados de que las aventuras de Trevor y compañía desplegaran su potencial en PS4 y Xbox One, con un nivel de detalle aún mayor que el que vimos en PS3 y Xbox 360. ¡Y eso que esas versiones ya eran buenas "de la muerte"! La competencia ha sido muy dura, pero se queda en una digna segunda posición *Skyrim*, sin duda una de las aventuras roleras que más os han marcado en esta generación que se acaba.

2 Skyrim.......................................8%
3 The Last of Us...........................7%



Juegos lanzados sin pulir

Assassin's Creed Liberation HD

Cada vez que sale un *Assassin's Creed* solemos encontrarnos con estos problemas: nuestra protagonista se queda "atrapada" en lugares invisibles, caídas que nos arrastran al vacío... Algunos de estos fallos son graciosos y punto, pero otros pueden llegar a bloquear nuestro progreso y obligarnos a cargar un checkpoint anterior. Algunos os habéis quejado de ello en Facebook y con razón. Siendo simplemente un "port" de un juego ya existente, podían haberlo pulido, ¿no?



LO MEJOR DEL TIMELINE



Andrés Calatayud (Facebook)
"Me ha dolido que, en el reportaje de libros, no mencionaseis *8º arte, el videojuego*, que ahora está gratuito en Android y Apple. ¡Os lo tengo en cuenta!"



Antt Orgh (Facebook)
"Los 90 fueron épicos para los videojuegos. ¿Quién no recuerda ver portadas como la de *Sonic 2* en la vieja Hobby, en Centro Mail o en Continente?"



Ray Sánchez (Facebook)
"Espero mucho de *The Evil Within*. Ojalá Shinji Mikami nos sorprenda con terror de la vieja escuela hecho con nueva tecnología."

Javi Grille (Facebook)
"Cliff Bleszinski vuelve a alabar a Nintendo. Recuerdo, que, hace no mucho, la criticó. Será que busca trabajo en la compañía mediante el peloteo..."

Cloud x Tifa (hobbyconsolas.com)
"Qué buenos recuerdos de cuando iba con mi hermano y mi padre a pasar en las recreativas la tarde... Es una pena que esa cultura esté ya casi extinta."

José Luis Millán (Facebook)
"Continúa la incógnita de quién será el quinto personaje de *Ultra Street Fighter IV*. ¡Yo creo que será Rajoy!"

Alan_4747 (hobbyconsolas.com)
"Me he hecho con una suscripción de doce meses para PS Plus y tengo un montón de juegos en cola de descarga. Es, simplemente, perfecto."

Maceh (hobbyconsolas.com)
"Viendo el análisis del *Streets of Rage* de 3DS, estaria bien que, cuando haya "remakes" de juegos clásicos, añadierais el articulo original de Hobby."

@Darth3030 (Twitter)
"Los Reyes Magos le han traído *Super Mario 3D World* a mi hijo y estaba exactamente igual que yo cuando recibí mi Nintendo de 8 bits."

@Tendo64Jose (Twitter)
"Este año, he conseguido sacar el calendario de Hobby Consolas sin romper la revista ni el propio calendario. Ya luce en un sitio para adorar."

@ekaitz_h (Twitter)
"A ver si, este año, en homenaje al esperdo retorno de *Thief*, echan en la televisión el programa *Master Thief*, en vez de *Master Chef*..."

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



David Sanchez

Rux Dardiror

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Cómo pueden los peluqueros de GTA dejarnos el pelo más largo?





Israel Núñez
"Viagra para el pelo... ¿No la conocéis? Es la última moda en Japón."

Armand Belmar
"Con un cliente como Trevor, mejor hacer lo que sea para contentarlo."



Alex Tirado
"Porque no tienen pelo, sólo tienen plastilina Play Doh y el peluquero se la peina."



Miguel Frontera
"Lo raro es que, hasta para dejártelo más largo, la peluquera siga usando las tijeras."

Elena García
"El champú que utilizan debe de salir de Umbrella, fijo."



Israel Santiago
"Porque Goku en súper saiyano de nivel 3 les dio la fórmula secreta."

RETUITEANDO OFFLINE
por Manuel del Campo

Los juegos de nueva generación se retrasan. ¿Falta de tiempo o saturación?

A quién seguir



Evolve
La IP ex-THQ y ahora de 2K será un shooter cooperativo desarrollado por Turtle Rock.



Strider
Capcom prepara un reebot de su famosa serie de acción de los 90 en PS3-4 y las dos Xbox.



Valve-Oculus Rift
Los creadores de Portal se unen al proyecto de VR para llevar la tecnología al PC.

Tendencias

TetrisNextGen
#AlienIsolation
Bond24
Castlevania2
NewHitmanMovie
#XMenDOFP
MadMaxGame
#DarkSoulsII



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Ventas y nuevas consolas



PS4wins@AndrewHouse

El CEO de Sony Computer se muestra satisfecho por que PS4 ha vendido 4,2 millones de consolas por los 3 millones de Xbox One. Afirma que incluso mejorará con la llegada de PlayStation Now.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Ambas cifras son impresionantes para tratarse de dos nuevas consolas. Sin duda PS4 se ha beneficiado de su precio más bajo. Y Xbox One vendió más en USA en diciembre. Esto no ha hecho más que empezar, pero conseguir esto sin títulos "vende-consolas" solo puede definirse como éxito.



ProgramacionNExtgen@Masaru_Ijuin

El responsable de gestión de tecnología en Capcom asegura que programar para las nuevas consolas requiere de 8 a 10 veces más de desarrollo que con las actuales consolas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y por eso se han visto obligados a crear un nuevo motor, llamado "Phanta Rei". De otro modo, los tiempos y costes se les dispararían. Cada cambio de generación supone un gran esfuerzo a las compañías. Por eso tardan en sacarles partido.

Nintendo



perdidas@Satoru_iWata

El presidente de Nintendo ha revelado que la compañía espera unas pérdidas de 340 millones de dólares en su año fiscal debido a las ventas muy inferiores de Wii U y en menor medida en 3DS.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y eso con 3DS aumentando sus ventas en un 45% de un año a otro. En Japón se mantiene, pero en occidente el batacazo, de Wii U sobre todo, ha sido considerable. Iwata no tiene intención de dimitir y promete luchar. Admite no haber interpretado las tendencias fuera de Japón. Con Wii U quizá tampoco dentro...



nuevomodelo@Satoru_Iwata

Iwata adelanta que están pensando en una nueva estructura de negocio, cuestionando que su modelo de ventas de consolas a 20.000 yenes y juegos a 2.000 sea ahora viable entre tanto nuevo dispositivo.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



...Y admite que no es tan fácil como llevar a Mario a un smartphone. Y no tiene por qué ser solo así. Me cuesta creer, pese a los números, que 3DS no esté siendo un éxito. Y a Wii U le quedan potentes lanzamientos. ¿Revolución y/o quizá tiempo?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

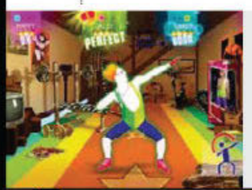
EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Just Dance 2014	Wii	-	1
2	Grand Theft Auto V	PS3	4	4
3	Call of Duty Ghosts	PS3	1	2
4	FIFA 14	PS3	3	4
5	FIFA 14	PS4	6	2
6	Assassin's Creed IV	PS3	-	1
7	Gran Turismo 6	PS3	-	1
8	Gran Turismo 6 (Anniv.)	PS3	-	1
9	Pokémon Y	3DS	-	1
10	Battlefield 4	PS3	7	2





Just Dance 2014
El enorme parque de consolas que tiene Wii en España hace que, pese a tener ya una sucesora, algunos de sus juegos se sigan colando en las listas de ventas. Los juegos sociales son una garantía en período vacacional.

GTA V
El "sandbox" de Rockstar ya ha superado los 30 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Se han cumplido las previsiones.

Por plataformas

PS3
1 Grand Theft Auto V
2 Call of Duty Ghosts
3 FIFA 14
4 Assassin's Creed IV
5 Gran Turismo 6

XBOX 360
1 Grand Theft Auto V
2 Call of Duty Ghosts
3 Assassin's Creed IV
4 FIFA 14
5 Minecraft

PS4
1 FIFA 14
2 Killzone Shadow Fall
3 Battlefield 4
4 Call of Duty Ghosts
5 Need for Speed Rivals

XBOX ONE
1 Battlefield 4
2 Ryse: Son of Rome
3 Dead Rising 3
4 Forza Motorsport 5
5 FIFA 14

Wii U
1 Super Mario 3D World
2 Just Dance 2014
3 Zombi U
4 LEGO Marvel S. Heroes
5 Assassin's Creed III

3DS
1 Pokémon Y
2 Animal Crossing NL
3 Pokémon X
4 Layton y el legado de...
5 Bravely Default

PS VITA
1 FIFA 14
2 Invizimals: La Alianza
3 LEGO Marvel S. Heroes
4 Aventuras de Tadeo J.
5 CoD Black Ops Declass.

PC
1 WoW: Starter Game
2 World of Warcraft 5.0
3 WoW: Mists of Pandaria
4 Assassin's Creed IV
5 Battlefield 4

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 30 de diciembre al 5 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1 Puzzle & Dragons Z 3DS
2 Pokémon X / Y 3DS
3 Legend of Zelda: A Link Between Worlds 3DS
4 Wii Party U Wii U
5 Super Mario 3D World Wii U
6 Monster Hunter 4 3DS
7 New Super Mario Bros U Wii U
8 Final Fantasy X / X-2 HD Remaster PS3
9 Final Fantasy X / X-2 HD Remaster PS Vita
10 Sentouchu: Densetsu no Shinobi to... 3DS

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. 3DS sigue arrasando en Japón y, a falta de PlayStation 4, Wii U también ha tenido buenas cifras de ventas en el período navideño.

En EE.UU.

Del 29 de diciembre al 4 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1 Call of Duty Ghosts Xbox 360
2 GTA V Xbox 360
3 GTA V PS3
4 Call of Duty Ghosts PS3
5 NBA 2K14 Xbox 360
6 Just Dance 4 Wii
7 Minecraft Xbox 360
8 Pokémon X / Y 3DS
9 Battlefield 4 Xbox 360
10 Call of Duty Ghosts Xbox One



Call of Duty Ghosts. El shooter de Activision se ha estancado en cuanto a innovación, pero sus ventas siguen copando la mayoría de listas mundiales, con cifras al alcance de muy pocos.

En Gran Bretaña

Del 29 de diciembre al 4 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1 FIFA 14 PS4
2 Assassin's Creed IV Black Flag Xbox 360
3 Call of Duty Ghosts Xbox 360
4 GTA V Xbox 360
5 Minecraft Xbox 360
6 FIFA 14 Xbox 360
7 FIFA 14 Xbox One
8 Battlefield 4 PS4
9 Call of Duty Ghosts PS4
10 GTA V PS3



FIFA 14. La última entrega de la saga futbolística de Electronic Arts ha vendido más de dos millones de copias en las islas británicas. Se nota que es allí donde se inventó el balompié.

La cifra

16.000.000 de juegos ha vendido la saga de rol Tales of desde que diera comienzo en 1995.

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360

La génesis de un nuevo universo

Destiny, el próximo "Big Bang" de Bungie, dispondrá una iconografía que marcará otro punto de inflexión en el mundo.

En 2001, Bungie demostró con *Halo* que el género del shooter, otrora bastión del PC, podía funcionar perfectamente en consolas. Trece años después, el estudio de Seattle, consolidado ya en la industria e independizado de Microsoft, promete reinventar el ámbito de los disparos, convertido en un "secarral" de secuelas bélicas de un tiempo a esta parte. Lo hará con *Destiny*, una nueva IP que recuperará muchos conceptos de la saga del Jefe Maestro, como la primacía del multijugador cooperativo o el uso de vehículos. Sin embargo, el concepto de "multijugador" será llevado a otro nivel, gracias a la presencia de un gigantesco mundo abierto en el que podrán concurrir diversos escuadrones de tres personas. La importancia del online será tal que será requisito indispensable estar conectado a Internet para poder jugar (pero no habrá que pagar ninguna suscripción).

Bajo el paraguas financiero de Activision, *Destiny* ofrecerá un universo totalmente nuevo, lo que hace que ya sea considerado por muchos como uno de los grandes candidatos a mejor juego de 2014. Además, Bungie quiere que el mundo del título sea persistente y se mantenga en el tiempo, lo que significa que las actualizaciones y la adición de nuevos contenidos podrían ser constantes.

El juego se pondrá a la venta el 9 de septiembre, con versiones para PS4, Xbox One, PS3 y Xbox 360. Aún quedan nueve meses, pero quienes lo reserven podrán acceder en verano a una beta que ya incluirá la mayoría de actividades.

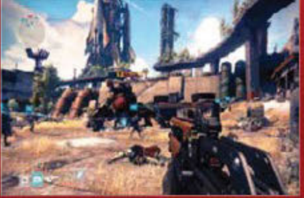


EL MULTIJUGADOR será la piedra angular, hasta el punto de que se requerirá conexión permanente obligatoria.

TRAS LLEVAR LOS SHOOTERS A OTRO NIVEL CON HALO, BUNGIE REINVENTARÁ EL GÉNERO OTRA VEZ

EL HEREDERO DE HALO

El estudio Bungie se hizo grande a la par que *Halo*. Inevitablemente, su nueva creación conservará algunos de los elementos que convirtieron en mito al Jefe Maestro, pero habrá múltiples novedades y cambios.



EL COOPERATIVO será la piedra angular (el juego requerirá estar siempre conectado a Internet). Los grupos constarán de tres personas, pero nos toparemos también con otros escuadrones en eventos sociales. Del competitivo aún no se han dado datos.

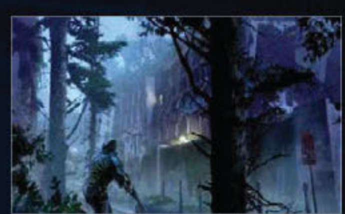


LAS ARMAS serán mucho más variadas que las de *Halo*, pues los rifles de pulsos, cañones de mano, ametralladoras o lanzacohetes se complementarán con ataques especiales (saltos, bombas), un sistema de "slots" y un árbol de habilidades.



DE VIAJE POR LOS MUNDOS

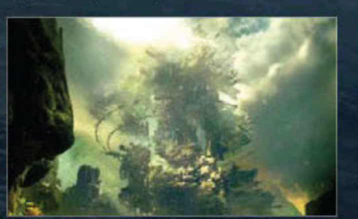
"La Ciudad", el último lugar seguro de la Tierra, será nuestro cuartel general. Desde allí, habrá que explorar el resto del Sistema Solar, en busca de pistas que ayuden a recuperar la gloria del pasado.



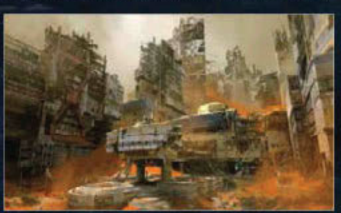
LA TIERRA será un mundo devastado. Fuera de las murallas de la Ciudad, todo estará en poder de la naturaleza y los enemigos. Así, visitaremos estepas rusas, viejas fortalezas...



LA LUNA, el satélite que gira alrededor de la Tierra, será una zona prohibida, pero los Guardianes tendrán que desplazarse hasta su ingrávida superficie para resolver asuntos.



VENUS, el planeta más cercano a la Tierra, será el más verde de todos los que visitemos. Las selvas serán las grandes protagonistas cuando nos toque adentrarnos en su interior.



MARTE hará honor al sobrenombre del "planeta rojo", de modo que la aridez y las dunas serán una constante. Asimismo, habrá mundos más desconocidos, como Saturno.

LOS GRUPOS ESTÁNDAR serán de tres jugadores, pero en los eventos públicos se podrán juntar varios.

GUARDIANES CONTRA CAÍDOS

LA RIQUEZA DEL UNIVERSO DE DESTINY se hará extensible a los personajes protagonistas (llamados guardianes) y a los enemigos (llamados caídos). Entre los primeros estarán los cazadores, los titanes y los hechiceros, que contarán con unas habilidades diferentes. Entre los segundos, habrá tres rangos: escoria, vándalos y capitanes. Para rematar, estarán los cabal, unos misteriosos (y gigantescos) enemigos acorazados.

EL VIAJERO, un ente que recordará a los artefactos "forerunner" de *Halo*, será clave en la historia. Esta misteriosa estructura insufló la vida en el Sistema Solar, pero algo lo atacó y casi toda la población pereció. Los pocos que sobrevivieron lo hicieron gracias a él y, tras encontrarlo vigilando en la superficie terrestre, decidieron construir la Ciudad al amparo de sus escudos protectores. Así, nacieron los Guardianes de la Ciudad.

TITÁN

CAPITÁN

HECHICERO

VIAJERO

VÁNDALO

CAZADOR

ESCORIA



EL MUNDO será completamente abierto, como si de un MMO se tratara, lejos de la linealidad propia de las campañas de *Halo*. El "matchmaking" para toparnos con otros usuarios no presentará ningún tipo de interrupción.



LOS PERSONAJES serán ampliamente configurables, tanto en apariencia como en la manera de luchar. El online de *Halo* siempre ha sido muy personalizable, y en *Reach* se podía modificar incluso al protagonista.



EL TONO será más "fantástico" que el de *Halo*, aunque se mantendrá la ciencia ficción. Otra diferencia es que, tras la "independencia" de Bungie, *Destiny* será un título multiplataforma.

ANUNCIO **PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC**

La vuelta al terror del xenomorfo

Sega anuncia Alien Isolation para finales de este año, y promete usar a este mito de la ciencia ficción para devolver el terror más asfixiante a nuestras pantallas.

Después de semanas de insistentes rumores, por fin Sega confirmó la noticia. *Alien Isolation* será el título del juego que quiere devolvernos a la angustiosa atmósfera de la película original, la que dirigió Ridley Scott en 1979 y que fue protagonizada por Sigourney Weaver en el inolvidable papel de la teniente Ripley.

En el juego será su hija, Amanda Ripley, la que quince años después revivirá la pesadilla de su madre enfrentándose contra un único alien, aunque ahora en los oscuros pasillos de la estación comercial Sevastopol. Y nuestra mejor arma para sobrevivir ante "la máquina de matar más perfecta" será el clásico radar que nos indicará la posición del alien, además de nuestro sentido común para utilizar los elementos del entorno en nuestro beneficio.

Así pues, olvidaos de los tiroteos contra multitud de xenomorfos, porque *Alien Isolation* va a ser un survival horror en primera persona, con sus puzles, sus sustos (¿habrá alguno con gato de por medio?), sus claustrofóbicos escenarios... La idea es hacernos sentir mucho miedo y agobio en la más absoluta soledad. Por esta razón, ya está confirmado que no habrá multijugador ya que,según explicaron sus creadores, "va en contra de la filosofía del juego".

Hablando de sus creadores, son los chicos de Creative Assembly, muy conocidos por la serie de estrategia *Total War* de PC. Con *Alien Isolation* van a cambiar de registro, con un survival horror apoyado en una famosa licencia y con ideas de diseño un tanto arriesgadas (a ver qué tal funciona en la práctica que solo haya un único enemigo en el juego). Su intención es que el alien reaccione a nuestros movimientos y actúe en consecuencia, lo que requerirá que su inteligencia artificial esté a la altura... Será lo más destacado de un apartado técnico que, al menos en la "next gen", contará con gráficos en 1080p y unos efectos de iluminación brutales. Ademas, ofrecerá una BSO de 80 minutos de duración para la que se han recuperado temas de la película, que irán acompañados de dinámicos efectos de sonido que nos pondrán los pelos de punta. Saldrá para PS4, PS3, Xbox One, 360 y PC a finales de año.

SERÁ UN REGRESO A LOS ORÍGENES, DE LA MANO DE LOS CREADORES DE LA SERIE *TOTAL WAR*



AMANDA RIPLEY SERÁ LA PROTAGONISTA
La hija de la mítica teniente Ellen Ripley será la protagonista de este survival horror de ambientación espacial. Quince años después, revivirá la pesadilla de su madre. Eso sí, en los pasillos de la estación comercial Sevastopol encontraremos más personajes.



UN SURVIVAL HORROR EN PRIMERA PERSONA
Aunque también luzca una perspectiva subjetiva, el enfoque no tendrá nada que ver con *Aliens: Colonial Marines*. Aquí nada de tiroteos. En vez de un gran arsenal, llevaremos bengalas, sopletes y el mítico radar que nos indica la posición y cercanía del alien.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Criticar por criticar

Hace 30 años, creo que los jugadores éramos menos quisquillosos. Metomentodos. Criticones. Tontos, si me permitís el "insulto". Esta reflexión viene a raíz de las críticas que se ha llevado *Tomb Raider Definitive Edition*.

A algunos parece que se les ha olvidado que las compañías de videojuegos, como el resto, están para hacer dinero. No son ONGs ni hermanas de la caridad. Lanzan un producto, lo venden al precio que consideran oportuno y si no te interesa, pues te gastas el dinero en otra parte.



TOMB RAIDER D.E. ha sido criticado hasta por el framerate... sin ser cierto.

Ahora no. Ahora hay que leer por boca de algunos que el juego va a 30 fps en la next gen antes de que Eidos confirme que va a 60 en PS4. O que en PC es mejor (en uno de 1200 €). A otros les escuece que el precio no sea el que ellos creen oportuno para un relanzamiento de este tipo. Y muchas más cosas...

Con algunas se puede estar de acuerdo, no digo que no, pero el caso es el "despelleje". Si una compañía lanza un juego en otras plataformas para que llegue a más público, malo. Algo que, volviendo al pasado, no pasaba.

No recuerdo a nadie criticar que un juego de ZX Spectrum llegara medio año o un año después a Amstrad (o a la inversa), con mejores o peores gráficos. Porque lo que importaba era JUGAR. Y eso que había casos sangrantes...

MIEDO Y AGOBIO EN SOLEDAD

Sus creadores ya han confirmado que no habrá multijugador. Según su responsable artístico, Jon McKellan, "no es que no lo consideráramos e incluso tuvimos algunas ideas. Pero para nosotros lo importante era construir una buena experiencia individual".

TÉCNICAMENTE SOBRECOGEDOR

Al menos en la "next gen", *Alien Isolation* llegará en 1080p, con unos efectos de iluminación que quitarán el hipo. Y el apartado sonoro también contribuirá a forjar la angustiosa ambientación, con unos dinámicos y espeluznantes efectos de sonido.

ANUNCIO TODAS

La tecnología del futuro ya se deja ver

A principios de enero se celebró en Las Vegas el CES 2014, la nueva edición de la gran feria de ocio electrónico. Los videojuegos tuvieron una nutrida presencia, asociada a algunos de los aparatos que los acompañarán en los próximos años.



HUAWEI TRON

El fabricante de móviles Huawei está preparando una nueva consola basada en Android y equipada con un chip Tegra 4, de NVIDIA. Se espera que este hardware, con forma cilíndrica, llegue al mercado chino en mayo. Tanto el mando, que cuenta con un panel táctil circular, como el interfaz están inspirados en los de Xbox 360. Pese a estar basada en Android, podría ofrecer sus propios juegos exclusivos y mostrar títulos con resolución 4K.



PLAYSTATION NOW

Este servicio de juegos por "streaming", previamente conocido como Gaikai, permitirá jugar a títulos de PSOne, PS2 y PS3 en múltiples dispositivos: PS4, PS Vita, televisores Bravia de Sony, smartphones y tabletas. Podremos comprar cada juego de forma individual o pagar una cuota mensual para acceder a toda la biblioteca. A Europa podría llegar a lo largo de 2015.

RAZER PROJECT CHRISTINE



La compañía Razer presentó este prototipo de PC para usuarios avanzados. Su principal característica es que contará con múltiples módulos independientes en los que alojar los componentes que se quieran: tarjetas gráficas, discos duros, lector Blu-ray... Contará con un aceite mineral que servirá como refrigerante para que el sistema sea silencioso y no se sobrecaliente.

TELEVISIONES FLEXIBLES



Samsung y LG, dos de los principales fabricantes de televisores, mostraron los primeros prototipos de televisores flexibles, es decir que pueden cambiar de planos a curvos con sólo pulsar un botón. Según las dos compañías coreanas, con ellos la distancia de visualización es más uniforme y se obtiene un efecto similar al del 3D, sin necesidad de gafas. La resolución es de 4K, el cuádruple que el Full HD.

OCULUS RIFT

Estas gafas de realidad virtual se dejaron ver con un nuevo prototipo, el Crystal Cove, que incluye mejoras como una pantalla OLED y una cámara externa. Gracias a la primera, se reduce el desenfoque por movimiento, para evitar los mareos, mientras que la segunda permite un mejor posicionamiento tridimensional.



NVIDIA TEGRA K1

El famoso fabricante presentó este nuevo procesador móvil, que tendrá 192 núcleos y estará basado en arquitectura Kepler, con capacidad para soportar el motor Unreal 4. A priori, su potencia estará un 25% por encima de la generación actual de chips de gama alta. Llegará al mercado en dos versiones.

STEAM MACHINES



ALIENWARE

■ CPU Sin confirmar ■ Gráficos Sin confirmar ■ RAM Sin confirmar ■ Capacidad Sin confirmar ■ Precio Sin confirmar

Alienware mostró cómo será la carcasa de su Steam Machine, pero no ofreció ningún dato sobre sus prestaciones.



ALTERNATE

■ CPU Intel Core i5 4570 ■ Gráficos Gigabyte GTX 760 ■ RAM 16 GB ■ Capacidad 1 TB SSHD ■ Precio 1399 $

De gama media-alta dentro del escalafón ofrecido por Valve, pero su tarjeta gráfica estará por debajo de la de su hermana de rango Webhallen.

MAINGEAR

■ CPU AMD A8-5575M ■ Gráficos AMD Radeon R9 M275X ■ RAM Personalizable ■ Capacidad Personaliz. ■ Precio SC

Esta Steam Machine contará con un diseño realmente pequeño y muchos de sus componentes serán propios de un ordenador portátil.





CYBERPOWERPC

■ CPU AMD / Intel Core I5 CPU ■ Gráficos AMD Radeon R9 270 / NVIDIA GTX 760 ■ RAM 8 GB ■ Capacidad 500 GB ■ Precio Desde 499 $

Será uno de los modelos más asequibles, con dos posibles versiones: una por 499 dólares y otra por 699, con una CPU y una gráfica algo superiores.



ORIGIN PC - CHRONOS

■ CPU Intel Core i7 4770K (3.9-4.6 GHz) ■ Gráficos 2 x 6 GB NVIDIA GeForce GTX TITAN's ■ RAM SC ■ Capac. SC ■ Precio SC

Apostará ampliamente por la personalización que cada usuario quiera darle, así que el precio variará en función de lo que se quiera hacer.



GIGABYTE - BRIX PRO

■ CPU Intel Core i7 4770R ■ Gráficos Intel Iris Pro 5200 ■ RAM 2 x 4 GB ■ Capacidad 1 TB SATA 6 GB/s ■ Precio Sin confirmar

No se ha confirmado aún cuánto costará, pero es de prever que esta cuadriculada Steam Machine se inscriba entre la clase media-alta.



MATERIAL.NET

■ CPU Intel Core i5 4440 ■ Gráficos MSI GeForce GTX 760 OC ■ RAM 8 GB ■ Capacidad 8 GB + 1 TB SSHD ■ Precio 1.098 $

Una buena opción dentro de la clase media de las Steam Machines, aunque con un diseño un tanto aparatoso.



SCAN - NC10

■ CPU Intel Core i3 4000M ■ Gráficos NVIDIA GeForce GTX 765M ■ RAM 8 GB ■ Capacidad 500 GB ■ Precio 1.090 $

Dentro de la gama media, será la más discreta en cuanto a diseño, pues será como tener un DVD junto al televisor.



NEXT SPA

■ CPU Intel Core i5 ■ Gráficos NVIDIA GT 760 ■ RAM 8 GB ■ Capacidad 1 TB ■ Precio Sin confirmar

No se ha confirmado su precio, pero esta suerte de "equipo de música" podría rondar los 1.000 dólares.



iBUY POWER

■ CPU Quad Core AMD o Intel ■ Gráficos Radeon GCN ■ RAM 8 GB ■ Capacidad Desde 500 GB ■ Precio Desde 499 $

Fue una de las primeras Steam Machines en mostrarse y su mayor virtud será su competitivo precio, que coincidirá con el de una Xbox One.



ZOTAC

■ CPU Intel Core (sin confirmar) ■ Gráficos NVIDIA GeForce GTX (Sin confirmar) ■ RAM SC ■ Capacidad SC ■ Precio 599 $

Con un diseño muy similar al de cualquier router, esta Steam Machine se integrará en el rango de precios y prestaciones de clase baja.



WEBHALLEN

■ CPU Intel Core i7 4771 ■ Gráficos NVIDIA GTX 780 ■ RAM 16 GB ■ Capacidad 1 TB SSHD ■ Precio 1.499 $

Dentro de la gama media-alta de Steam Machines, puede ser la mejor opción, ya que combina un buen procesador con una excelente gráfica.



FALCON NORTHWEST TIKI

■ CPU Personalizable ■ Gráficos NVIDIA GeForce GTX TITAN ■ RAM 8-16 GB ■ Capacidad Hasta 6 TB ■ Precio 1.799-6.000 $

Con seguridad, la mejor Steam Machine de todas para sacarles partido gráfico a los juegos, aunque su precio la convierte en un producto de auténtico lujo, sobre todo en las configuraciones más altas.



DIGITAL STORM BOLT II

■ CPU Intel Core i7 4770K ■ Gráficos GTX 780 Ti ■ RAM 16 GB ■ Capacidad 1 TB HDD + 120 GB SSD ■ Precio 2.584 $

Junto a la Falcon Northwest, es la otra gran opción dentro del rango de Steam Machines de la gama más alta, gracias a su actualizada tarjeta gráfica GTX 780 Ti.

Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El caballero del dragón

Dracul es una palabra rumana que se ha traducido como Dragón, aunque su significado más auténtico es Demonio. Os sonará, porque Vlad Dracul fue el padre de Vlad Tepes, el empalador... o el Conde Drácula, a quien he visto de nuevo con *Castlevania Lords of Shadow 2*. No hace falta que os hable del destino de Gabriel Belmont, para eso ya tenéis información en nuestras páginas, sino del responsable de su resurrección: Enric Álvarez.



GABRIEL bebe las mieles del éxito. O quizá sea sangre, vaya usted a saber.

El director de Mercury Steam nos mostró un juego redondo, que refleja su visión de *Castlevania* y se sitúa muy por encima de la mayoría de las producciones para PS3 y 360 que hemos visto este año. Ya no funciona eso de "un buen juego para ser español". *Lords of Shadow 2* es, por derecho propio, una joya: argumento, personajes y técnica se ponen al servicio de un ritmo trepidante.

Y todo esto se debe al trabajo de un pequeño estudio de Madrid, que sorprendió con *Scrapland*, convenció con *Jericho*, y que con la trilogía *Lords of Shadow* ha ganado el derecho de mirar de tú a tú a cualquier otro estudio del mundo. Con el primer juego, Enric tuvo que replicar las comparaciones con *God of War*. Ahora me pregunto si a otros creadores les molestará que *Castlevania: Lords of Shadow* se tome como elemento de referencia para sus juegos.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

La amenaza de Nintendoom

Es una palabra de moda en el sector estos últimos días. Es una especie de "coñita" sobre la situación actual que atraviesa Nintendo: 3DS va bien, pero Wii U no consigue levantar cabeza en cuanto a ventas. La propia **Nintendo ha reelaborado sus previsiones** para el presente año fiscal: ahora creen que su sobremesa venderá 2,8 millones de unidades, en vez de los 9 iniciales.

El propio Satoru Iwata, presidente de la compañía, ha reconocido que **no ha sabido interpretar el mercado occidental** y que la



MARIO CONTIENE la respiración. Tranquilo, de peores cosas has salido.

compañía debería pensar en una estrategia nueva, que sorprenda a los usuarios. No cesan los rumores sobre una nueva línea de juegos para smartphones y tablets, lo cual parece tener sentido.

Visto lo visto, **el problema no está tanto en el hardware y el software como en la comunicación**: el cliente potencial no sabe qué es Wii U. Algunos creen que es un periférico para Wii, otros que es lo mismo que Wii... Esto ha pillado a contrapié a la compañía, que no para de improvisar estrategias comerciales: que si es la nueva Wii, que si poner famosos a jugar para promocionarla... **Nintendo ha resurgido una y otra vez de sus cenizas, así que confío en ella.** No sé vosotros, pero yo me estoy preparando para algún mega anuncio en el E3 que dé la vuelta a la tortilla.



NUEVOS DATOS PS4, XBOX ONE Y Wii U

¿La feliz Navidad de las consolas?

Los datos de ventas de las consolas en la pasada Navidad confirman las tendencias esperadas. Sony y Microsoft se dan por satisfechas, y Nintendo hace propósito de enmienda.

Pasado el lanzamiento de PS4 y Xbox One y superado el fragor de las compras navideñas, es hora de hacer balance y ver como ha quedado el panorama de las consolas. Si nos fijamos primero en el resultado de la batalla entre PS4 y Xbox One, parece que la consola de Sony se ha llevado el gato al agua, pues su máquina ha superado en más de 1 millón de unidades vendidas a la de Microsoft. A la compañía de Redmond, que en cualquier caso mostró su satisfacción por los resultados, le cabe el consuelo de saber que Xbox One solo está a la venta en 13 territorios, una cifra claramente por debajo de los 53 países en los que ya se puede comprar una PS4.

La gran damnificada parece ser Nintendo, que recientemente emitió un comunicado rebajando notablemente sus expectativas para el año fiscal que terminará el próximo 31 de marzo. Ahora esperan vender 2,8 millones de Wii U (frente a una cifra anterior de 9 millones) y 13,5 millones de 3DS (18 previstas anteriormente), con ventas especialmente flojas en Europa y Estados Unidos. En cuanto se supo la noticia, todas las miradas apuntaron a Satoru Iwata, presidente de la compañía, quien se apresuró a comentar que no va a dimitir, aunque admitió los fallos a la hora de conectar con el mercado occidental. Ahora debe explicar su estrategia para remontar.



* (Previsión para el año fiscal 2013, que acaba el 31 de marzo)

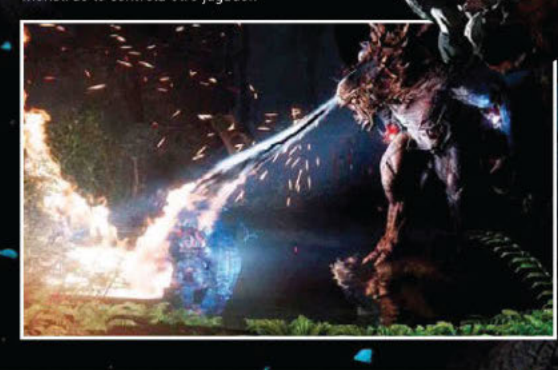
ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PC

La lucha contra los aliens evoluciona en la "next gen"

2K Games y Turtle Rock anuncian Evolve, un shooter que promete revolucionar el multijugador.

Turtle Rock Studios, los creadores de *Left 4 Dead*, están preparando otra experiencia multijugador pero en vez de con zombis, con alienígenas. Su título es *Evolve* y será un juego de acción en primera persona muy enfocado al multijugador, como se puede ver en la primera misión que se ha develado, en la que cuatro jugadores tienen que dar caza a un monstruo llamado Goliat que estará controlada por un quinto participante en la partida. Aunque parezca fácil darle caza debido a la superioridad numérica, el jugador que controle a la bestia nos lo pondrá muy difícil, ya que el monstruo contará con devastadoras habilidades especiales. Y los soldados, divididos en varias clases (Trampero, Apoyo, Asalto o Médico) y cada una con sus habilidades, también podrán evolucionar y mejorar sus técnicas durante el juego. Habrá que formar equipos equilibrados para garantizar el éxito en un shoot'em up que llegará este otoño. ✶

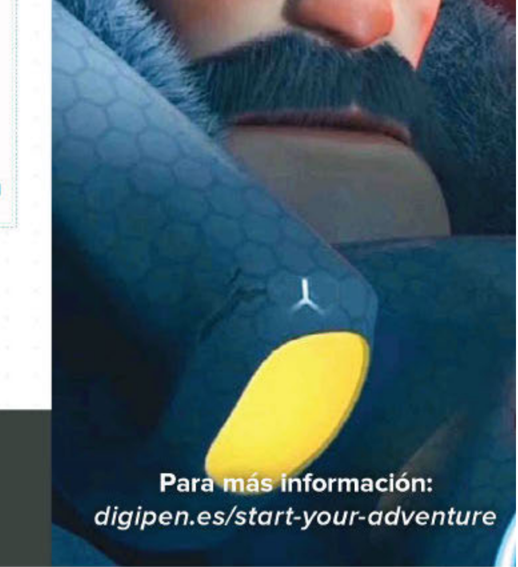
EVOLVE nos propone dar caza a enormes bicharracos junto a otros tres amigos. La novedad es que al monstruo lo controla otro jugador.



LA FLORA Y LA FAUNA del planeta Shear serán un adversario más, tanto para los humanos como para los monstruos.









MICHAEL DE PLATER, DIRECTOR DE DISEÑO DE SOMBRAS DE MORDOR

"Talion es un personaje único en este universo"

Uno de los máximos responsables de La Tierra Media: Sombras de Mordor (PS4, PS3, XO, 360, PC) nos adelanta nuevos datos sobre el juego, que nos llevará de vuelta al mundo creado por Tolkien.



MICHAEL DE PLATER
Director de diseño - Monolith Productions

¿En qué os inspirasteis para crear a Talion? ¿Se parecerá a algún otro personaje del universo de El Señor de los Anillos?
Queríamos tener un personaje único dentro de este mundo, con una historia única... pero que encajara en lo que ocurre entre El Hobbit y El Señor de los Anillos. Nos inspiró la idea de qué hubiera pasado si Boromir se las hubiera apañado para quitarle el Anillo de Poder a Frodo y usarlo contra él, o si Galadriel hubiera caído en la tentación de quitárselo y convertirse en Reina Oscura. Talion es único dentro de este mundo, pero creado a partir de estas posibilidades que podrían haber ocurrido a otros personajes de la Tierra Media bajo una variedad de circunstancias diferentes.

¿Puedes adelantarnos algo sobre algunos personajes conocidos que aparezcan en el juego? ¿Quizá Bilbo, Gollum o Legolas?
Ya hemos confirmado que Gollum formará parte del juego, y también habrá otras caras conocidas.

Dado que lo que motiva a Talion es la venganza, ¿veremos una atmósfera más oscura que las de El Hobbit o El Señor de los Anillos?
La venganza es parte de nuestro juego, pero hay otras muchas motivaciones dentro de él. Una de las cosas que hacen tan atractivo el universo de la Tierra Media es la forma en la que explora la oscuridad. De Moria a las escaleras de Cirith Ungol que llevan a Ella-Laraña, a la cantera de los Uruk-Hai. Sin embargo, debido a que estamos explorando Mordor cuando Sauron ha estado ausente durante dos milenios, llegamos a ver tanto luz como oscuridad. Hay gente y vida dentro de Mordor que son muy distintos a los parajes yermos de 60 años después, cuando Frodo y Sam alcanzan el Monte del Destino.

" HEMOS TRABAJADO ESTRECHAMENTE CON EL EQUIPO DE PETER JACKSON "

Sabemos que el sistema de Nemesis generará enemigos "personalizados" conforme a nuestra actuación. ¿Puedes explicarnos como funcionará?
El sistema Nemesis permite que cualquier enemigo dentro el mundo del juego se convierta en un nemesis del jugador. Los enemigos evolucionan y se adaptan, creando misiones e historias únicas para cada jugador y cada partida. Además, es una forma de crear dinámicamente personajes no jugables únicos. *Sombras de Mordor* proporcionará una jugabilidad nueva en un mundo que no "olvida" las acciones de los jugadores, incluso si mueren.

¿Nos puedes decir algo más sobre el proceso de toma de decisiones en el juego? ¿Habrá algún tipo de sistema moral? ¿Podremos medir si nos estamos convirtiendo en buenos o malos y como afectará eso a nuestra experiencia en el juego? ¿Habrá diferentes niveles según ese sistema de moral?
No tenemos un sistema de moral "per se" en *Sombras de Mordor.* Sin embargo, la experiencia de juego de cada persona será modelada por su forma de jugar. Honestamente, no pasa un día sin que veamos algo que no habíamos visto antes. Hay momentos memorables y realmente únicos en cada jugador y en cada partida.

¿Cuál es el nivel de implicación de Peter Jackson y Weta Workshop en el juego?
Hemos trabajado muy estrechamente con el equipo de Peter Jackson y con Wingnut Productions, así como con el equipo de Middle-earth Enterprises para asegurarnos la mayor similitud con el universo. Además, con Weta hemos trabajado mano a mano en una serie de diseños de arte y bocetos para garantizar que el juego es consistente con la visión de la Tierra Media que tiene Peter Jackson.



ANUNCIO **AXEL SPRINGER**

Llega OZIO, el club del suscriptor de Axel Springer

Nuestra editorial premia la fidelidad de los suscriptores de sus revistas impresas poniendo en marcha un club con el que accederán a múltiples ventajas y promociones exclusivas.

Ya está aquí **OZIO**, **el club exclusivo para los sucriptores de las revistas de Axel Springer España**, nuestra editorial. Cuenta con cerca de 8.000 socios, suscritos a revistas como Hobby Consolas, PlayManía, Revista Oficial Nintendo, Retro Gamer, Computer Hoy o Auto Bild, quienes además de disfrutar de las ventajas habituales de una suscripción (mejor precio, garantía de recepción de la revista, acceso gratuito a la versión digital, comodidad...), tienen acceso a promociones mensuales solo para ellos. Si ya eres suscriptor, entra en **http://ozio.axelspringer.es,** confirma tu ID de suscriptor y tu correo electrónico, y apúntate a las promociones que más te interesen. Si tienes dudas, solo tienes que ponerte en contacto con el centro de atención al cliente de Axel Springer en el 902 540 777 o por correo electrónico en la dirección **suscripciones@axelspringer.es**. Si todavía no eres socio, visita la página de OZIO para descubrir el ambicioso programa de ofertas de suscripción que Axel Springer ha puesto en marcha. ¡No esperes más!

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

Entra en nuestro club **ozio.axelspringer.es** y consigue fantásticos regalos

¡CONSIGE TU REGALO DE FEBRERO!

Cada mes, los miembros de OZIO recibirán la comunicación de las nuevas promociones, a las que se irán sumando ventajas exclusivas. Estos son los regalos de febrero.



1 WOLDER MISMART SMILE. Smartphone Dual SIM con procesador Dual Core 1,2 GHz, 512 MB de memoria y sistema Android 4.2. Con pantalla de 4 pulgadas y cámara de 5 megapíxeles.
Valorado en 129 €

1 VEXIA NAVLET S. GPS + smartphone + tablet. Tiene una pantalla multitáctil de 6,5 pulgadas, procesador Dual Core y Android 4.2.2. Con navegación en 3D, función teléfono 2G, WiFi y cámara.
Valorado en 139 €

2 HEADSET EAR FORCE SHADOW DE TURTLE BEACH (Edición limitada Call of Duty Ghosts). Compatible con PS3TM y móviles. Batería recargable (15 h). WiFi de doble banda.
Valorado en 130 €

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3 ■ Acción ■ Namco Bandai ■ Ya disponible

ALUMNA DIURNA Y ASESINA NOCTURNA

RANKO TSUKIGIME'S LONGEST DAY

El día es muy largo para Ranko. De mañana y de tarde, es una aplicada colegiala, pero al caer la noche se convierte en una letal asesina a sueldo.

EL ENTRETENIMIENTO VISUAL EN JAPÓN ha estado siempre muy vinculado a nombres propios: Miyamoto, Mikami, Yamauchi, Kamiya, Kurosawa, Toriyama… Precisamente, Goichi Suda y Katsuhiro Otomo, dos de sus genios más contemporáneos, se han aliado para sellar una alianza entre cine y videojuegos. Al primero lo conoceréis de sobra por títulos como *No More Heroes* o *Lollipop Chainsaw*; al segundo, por ser el creador del aclamado manga *Akira*.

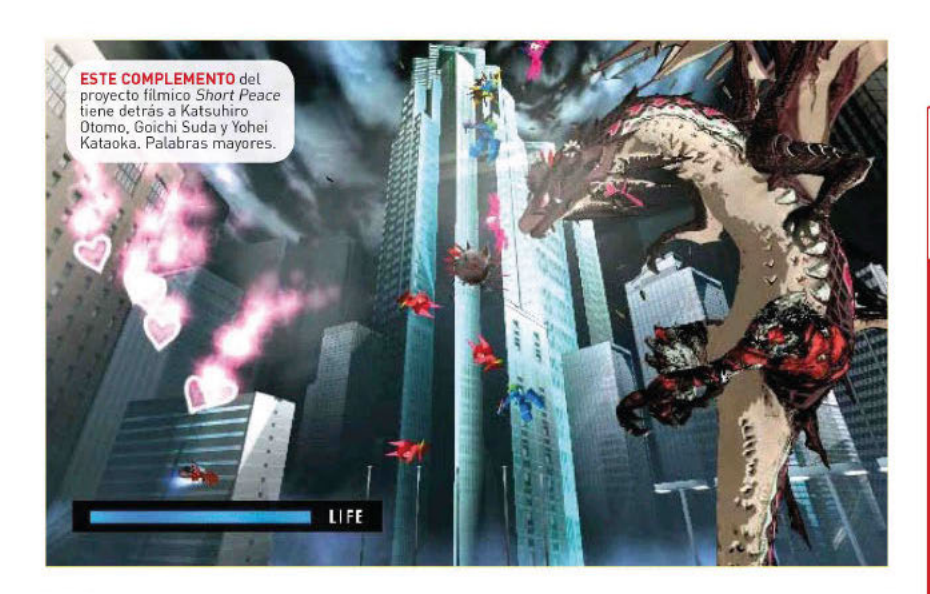
Hace unos meses se estrenó *Short Peace*, una película compuesta por cuatro cortometrajes coordinados por Otomo y ambientados en varias épocas históricas de Japón. Ahora llega *Ranko Tsukigime's Longest Day*, que hace las veces de quinta entrega, pero con la peculiaridad de que no es una película, sino un videojuego.

De su desarrollo se han encargado Grasshopper Manufacture, el estudio de Suda, y Crispy's, el estudio que firmó el estrambótico *Tokyo Jungle* para PS3. De hecho, el director del juego es el mismo que el de este último: Yohei Kataoka. La música, por su parte, corre a cargo de Akira Yamaoka, excompositor de *Silent Hill*. Pocas veces se ve a tanta figura reunida en un mismo proyecto.

Ranko, la protagonista, es una joven que de día asiste al colegio y charla afablemente con sus amigas. Sin embargo, su angelical cara esconde un secreto: de noche es una mortífera asesina a sueldo.

→ CON UNA PERSPECTIVA LATERAL EN 2D, el desarrollo es un frenesí con reminiscencias de la era de los 8 y los 16 bits. Ranko debe correr a toda pastilla de izquierda a derecha de los escenarios, dando brincos y repartiendo golpes entre los numerosos enemigos que le salen al paso. Los proyectiles que lanza pueden rebotar por las paredes y al derribar a los enemigos generan efectos especiales que llenan la pantalla de color.

Hay jefes finales, como un enorme dragón al que hay que derrotar con mecánicas de shooter espacial. El juego se ha puesto a la venta en un pack junto con la película, pero las probabilidades de que su carrusel de acción llegue a las calles occidentales son harto escasas.



ESTE COMPLEMENTO del proyecto fílmico *Short Peace* tiene detrás a Katsuhiro Otomo, Goichi Suda y Yohei Kataoka. Palabras mayores.

SUDA, SIEMPRE EN EL FILO DE LA NAVAJA



GOICHI SUDA es un fanático de los asesinos virtuales. Por eso, casi todos sus juegos están protagonizados por personajes sanguinarios. Ranko Tsukigime es la última en unirse a una lista de la que forman parte miembros ilustres como Travis Touchdown [*No More Heroes*], Mondo Zappa [*Killer is Dead*], García Hotspur [*Shadows of the Damned*] o Juliet Starling [*Lollipop Chainsaw*]. Próximamente, se unirá también Tae Ioroi, protagonista de *Lily Bergamo*, un título para PS4.



LA PERSPECTIVA EN 2D le confiere al juego un tono clásico. La protagonista siempre está corriendo y hasta conduce una moto.



HAY ESCENAS DE ANIME de una gran belleza, en las que se cuentan las motivaciones de la colegiala-asesina Ranko.



LA PARTE IZQUIERDA DE LA PANTALLA es una caja de sorpresas, pues aparecen enemigos como manos de monstruo o este perro.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→¡Mirad qué gafas de sol me he comprado! Es broma. El que encabeza estas líneas es Katsuhiro Harada, el carismático responsable de la saga *Tekken*, que ha afirmado que está compaginando su trabajo en la saga de lucha con varios proyectos nuevos, dos de los cuales espera poder anunciar a lo largo de 2014. No hay ninguna pista de por dónde irán los golpes.



→La subsaga Final Fantasy X vuelve a estar de moda a raíz de la revisión en HD que se acaba de lanzar aquí en Japón. Recientemente, uno de sus responsables, Kazushige Nojima, ha mostrado su predisposición a hacer un futurible *Final Fantasy X-3* si hubiera una demanda seria por parte de los usuarios. Viendo la trilogía de *FF XIII*, no sería ninguna quimera.

→En Square Enix también están muy satisfechos con la acogida que ha tenido *Bravely Default*, que le ha devuelto a la compañía mucho del crédito perdido en los últimos años. Tras el anuncio de la secuela, *Bravely Second*, el productor Tomoya Asano ha dicho que le gustaría convertir la franquicia en anual. Esperemos que no sea así, pues sagas como *Assassin's Creed* han demostrado que, de esa forma, el impacto en público y crítica suele decaer.





aquíTokio

ÚLTIMA HORA

El gurú Tomonobu Itagaki, conocido por su buen quehacer con *Ninja Gaiden*, continúa con el desarrollo de *Devil's Third*, un título que ha sufrido diversos rumores de cancelación, tras la bancarrota de THQ, que era la compañía que iba a publicarlo. Según Itagaki, el desarrollo ya está completo en un 80% y el lanzamiento está previsto para el presente año 2014.



Sega apuesta fuerte por 3DS. Tras lanzar muchos de sus clásicos adaptados a la portátil de Nintendo (*Sonic*, *Streets of Rage*, *Hang-On*), la compañía japonesa ha lanzado *Initial D: Perfect Drift Online*. Se trata de su primer "free-to-play" para 3DS, con el que se quiere comprobar la viabilidad de ese tipo de títulos. En él no hay que acelerar ni frenar, sino, simplemente, atinar con los cambios de marcha.



El abrazable Doraemon es toda una institución por estos lares, como se vio en la candidatura de Tokio a los Juegos Olímpicos. Precisamente, el 8 de marzo se estrena la película *Shin Nobita no Daimakyou - Peko to 5-nin no Tankentai*, que contará con una adaptación para 3DS. Será una aventura de acción en la que podremos manejar a diversos personajes, como Doraemon, Nobita, Suneo y Gigante.



El blog de Kagotani

Japón deja de ser la casa de Sony

Los jugadores japoneses están disgustados con Sony. Se les ha dicho la cruda verdad de que Japón ya no es un gran mercado y, como tal, no gozarán de la misma atención que en el pasado. Desde que se renombró a SCEJ como SCEJA, todo ha ido a peor para ellos. Ese "rebautizo" de la compañía denotó que Japón ya no sería un mercado único, sino un simple componente de una entidad regional. Puede parecer lógico, en la medida en que Japón es parte de Asia; sin embargo, no se trata solo de que sea un mercado mucho más grande que el del resto de la región, sino también de que es totalmente diferente.



PS4 se anunció en Nueva York, en vez de en Tokio, todos los detalles (títulos de lanzamiento, precio y fecha) se descubrieron en el E3 y la consola estuvo presente de forma jugable incluso en la Gamescom. Japón tuvo que esperar hasta septiembre para tener su propia presentación. Entonces, a los jugadores nipones se les dijo que serían los últimos en recibirla, con el agravante de que llegaría antes a ciertos mercados asiáticos minoritarios, como Filipinas y Tailandia.

«LOS JUGADORES ESTÁN DISGUSTADOS, PERO ES OBVIO QUE JAPÓN YA NO ES UN MERCADO TAN GRANDE COMO ANTES»

Centrar el foco en el mercado norteamericano no fue una buena decisión en la lucha contra Microsoft, pues es un hecho que Japón ya no es un mercado de consumo tecnológico tan grande como antes. No obstante, Sony cometió un error: vino a decir a la gente de aquí que ya no sería más una empresa japonesa, sino una empresa global, y eso ha dolido. Se les ha asegurado que el retraso es para asegurar una mejor hornada de juegos de lanzamiento, que combina gustos muy específicos, pero los usuarios han aprendido a desconfiar. La opinión más repetida es que el retraso solo dará más tiempo a los desarrolladores japoneses para hacer "ports" de juegos de PS3… De hecho, los comerciantes piensan que el verdadero lanzamiento de PS4 será a finales de 2014, cuando ya habrá disponibles más títulos japoneses.

¿Pero tienen los jugadores japoneses margen de elección si se trata de disfrutar de consolas con grandes especificaciones técnicas? No. Nadie cree que Microsoft logre un repentino éxito por estos lares, y Nintendo no va a lanzar nuevo hardware a corto plazo. Por tanto, Japón puede esperar. Mientras tanto, el marketing tampoco se hace notar, al menos en comparación con lo que Sony hizo en anteriores lanzamientos. Solo hemos tenido (durante los tres días de celebración del año nuevo) un anuncio de televisión… que mostraba cómo se lo estaban pasando otras personas del mundo con su PS4. Lo que solía ser un gran acontecimiento podría acabar en otro lanzamiento con una simple cuenta atrás en un evento en que un ejecutivo occidental dé la consola al primer comprador, que todos esperamos que, al menos, sí sea japonés.


SQUARE ENIX
Regalo GAME Exclusivo
BONUS PACK DE RESERVA
Incluye Steelbook™ de edición limitada y el atuendo de Cloud Strife de FINAL FANTASY VII.
LIGHTNING RETURNS™
FINAL FANTASY® XIII
¿CÓMO PASARÁS TUS ÚLTIMOS DÍAS?
LIGHTNINGRETURNS.COM
@SQUARE_ENIX_EU
/FINALFANTASYXIII
/FINALFANTASYOfficial
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
16
www.pegi.info
© 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
LIGHTNING RETURNS, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group.
"PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are properties of their respective owners.



THE ORDER 1886™

PlayStation 4 se viste de gala para recibir una de las nuevas IP exclusivas más llamativas y prometedoras. Una versión alternativa de la historia ambientada a finales del siglo XIX.

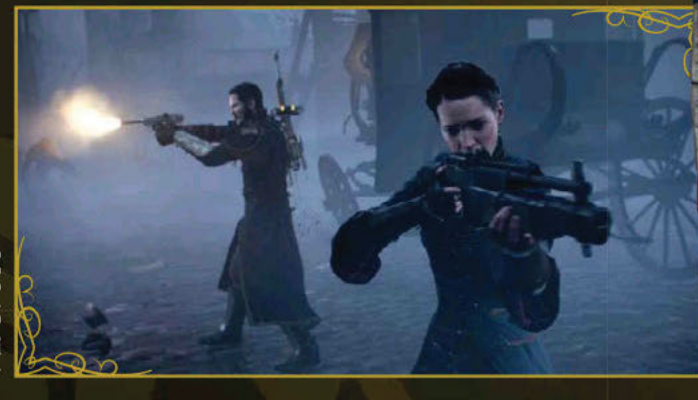
PS4 ■ Sin confirmar ■ Ready at Dawn/Sony

Tras dejar para la posteridad algunos de los mejores juegos de PSP, como *Daxter* o *God of War: Chains of Olympus*, los miembros de Ready at Dawn recuperaron una idea que llevaban acariciando desde 2005, un proyecto que con el paso de los años ha ido creciendo en ambición y tamaño, cuyo guión y planteamiento ha ido refinándose y reposándose lentamente, como el buen vino, hasta llegar a *The Order 1886*. Un juego con un largo recorrido, con el que llevan trabajando a tiempo completo desde 2010, cuando culminaron su última maravilla para PSP, *God of War: Ghost of Sparta*. Durante estos 9 años que lleva la criatura en "barbecho", Ready at Dawn no se ha dedicado solo a reescribir el guión (en el que ha participado Kirk Ellis, guionista de John Adams, la serie de HBO), definir los personajes y plantear las situaciones que querían presentar. En 2009 iniciaron el tortuoso viaje de crear su propio motor gráfico, una decisión difícil y con riesgo, pero acertada viendo los resultados. Ellos se ven como un estudio "monoplataforma", es decir, que solo van a trabajar en exclusiva para una máquina, y por eso, el motor gráfico ha sido diseñado para aprovechar el poder de PS4. Para hacernos una idea de su nivel, podríamos decir que *Killzone Shadow Fall* ha sido "la toma de contacto" con ▸▸





THE ORDER 1886 será un juego de acción en tercera persona, con mecánicas habituales en el género como parapetarse, pero con una rica historia de fondo, un despliegue técnico impresionante y un original arsenal.



ESTA NUEVA IP captó la atención de medio mundo en el pasado E3 con su trailer. Ese vídeo ya era con el motor gráfico, que tendrá un nivel sobresaliente.

el hardware de PS4, mientras que *The Order 1886* va a ser uno de los títulos que van a explotar sus posibilidades técnicas. Para hacernos una idea de sus resultados, hay que recuperar el trailer del E3 de 2013: muchos medios y webs lo "vendieron" como un trailer CG (como pasó en su día con el trailer de *Killzone* para PS3), pero lo cierto es que en esta ocasión sí estaba realizado con el motor gráfico del juego, como ha mostrado Ready at Dawn en sus oficinas con diversas demos en las que modificaban la iluminación o la cámara en tiempo real... cambiando de forma radical el trailer. Pero la razón para crear su propio motor gráfico no ha sido solo para lograr una barbaridad técnica...

LOGRAR LA EXPERIENCIA MÁS CINEMATOGRÁFICA POSIBLE ha sido una de sus metas y, por eso, el motor gráfico debía ser capaz de conseguir ciertos efectos propios de la lente de una cámara. Destellos de iluminación que recrean los típicos halos de luz (conocidos en el argot camarógrafo como "Lens Flare"), desenfoques según los elementos que haya frente al objetivo (centrarse por ejemplo en un personaje cercano y desenfocar el fondo), motas de polvo que se adhieren al cristal de la lente... Estos y otros efectos son solo algunas de las virguerías técnicas que ofrecerá el motor gráfico.

Pero habrá más. La física también será una parte primordial de *The Order 1886* en su afán por recrear un mundo lo más real posible. Y no solo desde la perspectiva

Ready at Dawn lleva dándole vueltas a la historia de The Order 1886 desde 2005



ILUMINACIÓN, FÍSICA... todo está siendo cuidado. Los objetos se comportarán como en la realidad. Y algunas armas, por ejemplo, nos permitirán retorcer materiales como el hierro gracias a la energía electromagnética.

LOS CABALLEROS

El equipo protagonista está compuesto por 4 miembros de "la orden", un grupo de caballeros que vela por la seguridad de la humanidad frente a los "mestizos". Todos mantienen su nombre de nacimiento y heredan el del caballero caído al que reemplazan al entrar en la orden. Aquí tienes a tu escuadra...

Sir Galahad/ Grayson

Es el prota del juego, el clásico "héroe vacío" al que conoceremos a lo largo de la aventura. Es el tercero en heredar el nombre de Galahad, y lleva vivo varios cientos de años. Malory es su mentor, Lafayette es su amigo e Isabeau puede que algo más que eso... aunque las normas de la orden lo prohiben.

Lady Ingraine/ Isabeau D'Argyll

En apariencia veinteañera, aunque lleva viva bastante más. Su nombre heredado le viene por la madre de Arthur, el fundador de la orden, y es la primera en recibirlo. Entra en la orden como discípula de Galahad, pero en los últimos años se han acercado más, aunque en el fondo saben que no pueden infringir la norma.

Marqués de Lafayette

Es el oficial francés que participó en las revoluciones americana y francesa reales. Es el miembro más joven de la escuadra, un aprendiz, y por eso no tiene nombre heredado. Es el de carácter más "jovial", lo que alivia un poco la seriedad general del grupo. Se une a la orden tras la revolución francesa.

Sir Percival/ Sebastian Malory

El veterano del grupo, el más viejo de todos y una de las razones por las que se une Galahad a la orden. Es uno de los mejores caballeros que ha visto la orden, que nunca dejará atrás a los compañeros, que siempre está ahí cuando es necesario. Guarda gran amistad con Grayson.

LAFAYETTE Y MALORY son dos miembros de nuestra escuadra, soldados de élite para luchar contra los "mestizos".

LA CIUDAD

El Londres de *The Order 1886* tiene muchos elementos comunes con el real, pero también diferencias importantes, sobre todo tecnológicas.



LONDRES VICTORIANO. El juego captará de forma magistral la ciudad de la época, con calles adoquinadas, carromatos circulando y los edificios característicos de la época. Ojo al despliegue técnico, porque será brutal.



REALIDAD Y FICCIÓN. El juego mezclará hitos de la Historia con elementos de ficción. Así, por ejemplo, recorreremos algunos barrios reales, como Whitechapel, intercalados con elementos de ficción.



REVOLUCIÓN INDUSTRIAL. El juego tendrá lugar durante la revolución industrial, con la lucha de clases de por medio. Fábricas, puertos comerciales y humeantes chimeneas serán parte del entorno del juego...



FICCIÓN. Más allá de las armas y gadgets o los comunicadores que llevan los miembros de nuestro escuadrón, este Londres contará con múltiples elementos de ficción, tales como aeronaves que sobrevuelan la ciudad.



LA TRAMA DEL JUEGO nos llevará a luchar contra los "mestizos", unos humanos mutados que son más fuertes y resistentes. La ambientación del juego, lúgubre y tétrica, puede dar lugar a algún que otro susto... o no.



LOS MODELOS que veremos en pantalla siempre serán los mismos. No habrá una versión "HD" para los vídeos y otra para el resto del juego. Siempre se verán igual de bien...

de las texturas o el acabado gráfico. Los objetos que veremos en los escenarios, desde una mesa a una sábana tendida, tendrán una física tremendamente realista. En ambos casos, no serán objetos rígidos, sino que tendrán una física propia. Por ejemplo, si disparamos o tiramos algo contra una mesa, puede que algunas partes se rompan y caiga como lo haría en la realidad. Lo mismo es aplicable a las mencionadas sábanas: si pasamos por ellas, los pliegues que se forman o su movimiento es increíblemente real. O podríamos seguir hablando por los impresionantes efectos de luz (el fuego y las sombras que genera son brutales), o de los detalladísimos modelos sin descuidar ni un detalle, desde los ropajes (las texturas, materiales...) al pelo o el acabado de la piel. Así pues, Ready at Dawn ha culminado un motor todoterreno y muy, muy potente con el que va a dar vida a una historia única, que será tan importante como la parcela técnica.

THE ORDER 1886 PRESENTARÁ UNA VISIÓN DE LA HISTORIA ALTERNATIVA, densa, rica en detalle y con numerosas referencias a la realidad. Pero todo comenzará siglos antes que los hechos del juego, que tendrá lugar en un Londres de finales del siglo XIX, ligeramente distinto al que conocemos por los libros de Historia. La raíz del problema surge en el siglo VIII, cuando el genoma humano comienza a mutar y divide a la población mundial en dos: los humanos "normales" y los "mestizos" o híbridos, con rasgos animales y una fuerza y resistencia superior, aunque

La parcela técnica será muy importante, pero no más que su rica y densa historia

LAS ARMAS

Ready at Dawn está invirtiendo mucho tiempo y esfuerzo en crear una serie de armas atractivas, que casi serán como un personaje más, y que serán las estrellas de la acción.



Arc Gun (pistola arco)

Arma de largo alcance, cuya descarga eléctrica funciona efectivamente contra enemigos muy protegidos y armados. Su funcionamiento es sencillo: presiona el botón, espera a que cargue unos segundos y suelta para lanzar la descarga...

Arma Combo

Sus dos cañones ofrecen usos distintos. Uno de ellos dispara cargas no letales, útiles para hacer retroceder a los enemigos y ganar espacio. Acto seguido podemos usar el otro cañón, con munición letal que sí tumbará a los enemigos.

Rifle de Termita

Lanza perdigones de termita, un material altamente pirotécnico, que arde al entrar en contacto con una superficie. Su disparo secundario lanza una bengala ardiente, que aviva aún más el fuego de los perdigones, dañando a enemigos cercanos.

Granadas de fragmentación

Tienen el mismo uso que las granadas actuales con el mismo nombre, pero, además, tiene un mecanismo que la puede convertir en mina de proximidad, para plantarla en suelos, paredes... y liarla al paso de enemigos.

son minoría. La lucha entre ambos se vuelve inevitable, pero a pesar de ser menos en número, la superioridad de los mestizos se impone. De forma paralela a la batalla, un humano llamado Arthur (en alusión al rey Arturo) y un grupo de hombres con la misma mentalidad (sus caballeros de la mesa redonda), concentran las esperanzas de los humanos y se erigen como sus salvadores. Pero en el fondo, saben que es una guerra perdida, que no tienen el poder necesario para vencer a los "mestizos".

Sin embargo, un hallazgo cambia las tornas: la llamada "agua negra" recupera las heridas rápidamente y, además, ralentiza el envejecimiento. No dota de inmortalidad, pero sí que prolonga la vida durante varios siglos, si no te mata antes un mestizo... Así se funda la orden (el "The Order" del título), la élite que lucha contra los "mestizos" aunque pagando un precio muy alto: ver envejecer y morir a todos sus seres queridos y regirse con un código propio, que por ejemplo impide establecer relaciones sentimentales con otros miembros de la orden o que obliga a las nuevas incorporaciones a "heredar" el nombre de los caballeros muertos a los que reemplazan. La balanza se inclina definitivamente hacia el lado de los humanos con la llegada de la revolución industrial: nuevos gadgets y armas los vuelven más poderosos y la orden consigue mantener a raya a los "mestizos"...

➔**NOSOTROS CONTROLAREMOS A GRAYSON**, el tercero en heredar el "título" de Sir Gallahad (uno de los caballeros clave del rey Arturo), un tipo misterioso, al que iremos conociendo según avanza la aventura. Formará escuadra con el marqués de Lafayette (sí, el mismo de la revolución americana y francesa de verdad), Isabeau D'Argyll y Sebastian Malory, (el veterano del grupo, cuyo nombre es un homenaje al escritor de las crónicas artúricas definitivas, Sir Thomas Malory).

La acción transcurre en una versión alternativa del Londres de finales del siglo XIX, donde comienzan a surgir nuevos problemas. La revolución industrial ha marcado ▸▸

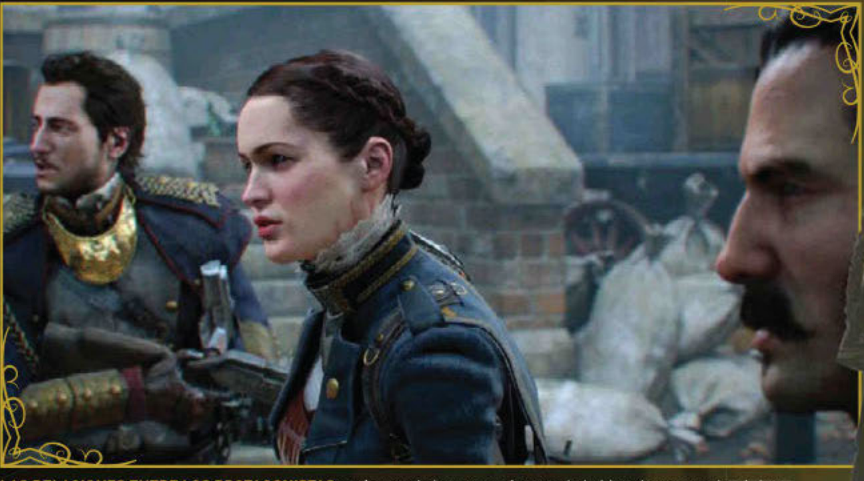




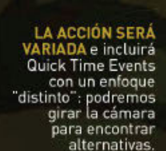
LAS COBERTURAS, como buen juego de acción en tercera persona, estarán presentes. Serán muy dinámicas y las animaciones muy suaves y fluidas.



LOOK CINEMATOGRÁFICO. Ese ha sido uno de los objetivos que perseguían en Ready at Dawn y que han conseguido gracias a detalles como motas de polvo que se pegan a la cámara, destellos...



LAS RELACIONES ENTRE LOS PROTAGONISTAS serán uno de los puntos fuertes de la historia, pero no los únicos. La protección de las clases acomodadas, la lucha contra los rebeldes y los mestizos serán claves en el guión.





LA ACCIÓN SERÁ VARIADA e incluirá Quick Time Events con un enfoque "distinto": podremos girar la cámara para encontrar alternativas.

aún más las diferencias entre clases, con ricos muy ricos y pobres muy pobres. El pueblo se levanta ante la opresión del gobierno, mientras que la orden permanece del lado de la burguesía y las clases más adineradas. La lucha contra los "mestizos" sigue, aunque más debilitada, al que ahora se une este otro frente. Así las cosas, en uno de los primeros niveles que ha enseñado Ready at Dawn, la orden lucha contra los llamados "rebeldes". La acción es en tercera persona, cámara al hombro, y no faltan algunos de los tópicos habituales del género: tiroteos intensos, opción para parapetarse... La novedad está en las armas (que, como ya habréis visto, son originales y espectaculares), en la cinematográfica forma de plantear los tiroteos, el combate cuerpo a cuerpo y los Quick Time Events (girando la cámara se resaltarán distintas opciones a elegir), o incluso en el uso de gadgets como un comunicador, sin obviar la enorme calidad gráfica.

READY AT DAWN GUARDA SILENCIO con muchos aspectos del juego, como por ejemplo si el combate contra los mestizos será igual que contra los humanos "normales". O si habrá cooperativo para 4, dado el enfoque del juego. O si podremos manejar a otros miembros de la escuadra, si habrá decisiones morales que modifiquen la historia en algunos puntos o si ha sido concebido como un único juego (ese "1886" del título puede indicar más entregas en otros años). Pero, aún ignorando las respuestas, una cosa está clara: *The Order 1886* puede ser el primer gran juego original de PS4, un

Técnicamente, The Order 1886 promete ser una de las mejores exhibiciones del poder de PS4

CREACIÓN DE PERSONAJES

Ready at Dawn ha creado un motor técnico tan potente que podrán unos personajes altamente detallados en pantalla, sin mostrar versiones de alta o baja resolución (y detalle) según el momento del juego. Un proceso de creación que, incluso para los modelos, ha sido laborioso y detallado, con numerosos pasos y detalles que os contamos en esta misma página...






Creando un modelo

Los artistas que generan los bocetos preparan materiales de referencia para ilustrar cómo serán los cuerpos y las vestimentas, teniendo en consideración hasta el más mínimo detalle (hebillas, correas... todo). De entre todos los materiales se eligen los modelos finales y se genera un modelo sin textura. Se recrean las texturas y tejidos en base a ropajes auténticos de la época, escaneándolos con una cámara especial que los capta con 10 ángulos distintos. Se refina el detalle de cada textura y elemento, se aplica al modelo y ¡voilá!













Dando vida al rostro

El proceso para crear las caras de los personajes comienza localizando un modelo "base", al que se escanea en 3D para trabajar sobre él. El equipo de arte, por su parte, genera todo tipo de bocetos para tener referencias (así como fotos de detalles, como las barbas), que se aplican sobre el modelo 3D para modificarlo. En esta fase también se añaden los puntos de animación al modelo 3D, para que sea capaz de gesticular y transmitir todo tipo de emociones.








Hasta el último detalle

Solo hace falta echar un vistazo a los cuatro protagonistas para darse cuenta del cuidado que se ha tenido hasta en el detalle más nimio (desde pecas a marcas, ojeras, etc.). De hecho, los 4 personajes han tenido algún referente real, en algunos casos miembros del equipo, que se han dejado pobladas barbas, "greñas" revueltas o laboriosos peinados para dar vida a Isabeau, Grayson, Lafayette y Malory.



LAS PRINCIPALES INFLUENCIAS DE *THE ORDER 1886*

No importa de qué aspecto se trate, mires donde mires, en *The Order 1886* encontrarás un montón de referencias, ya sean históricas, literarias, cinematográficas y hasta de otros títulos. Nosotros nos hemos propuesto encontrarlas todas de forma desenfadada, ¡y seguro que se nos queda alguna en el tintero!

Unos héroes especiales



LOS CABALLEROS DE LA MESA REDONDA. La leyenda del Rey Arturo es la referencia principal de la Orden del juego. ¡Si hasta comparten nombres comunes!



LOS INMORTALES. La película nos traía una casta de guerreros que perduraba durante los siglos, algo similar a lo que le pasa a los protagonistas del juego.



LA ORDEN. Sir Galahad y sus compañeros pertenecen a una hermandad de guerreros inmortales embarcados en una lucha por salvar la humanidad. ¿Os suena?

Londres distópico



JACK EL DESTRIPADOR. La imagen de las callejuelas oscuras y nubladas donde actuaba nos viene a la mente cada vez que vemos el tráiler del juego.



DISHONORED. La estética steampunk de Dunwall, la ciudad del juego, tiene mucho que ver por su mezcla de construcciones viejunas con adelantos tecnológicos.



WHITECHAPEL. Este arte de The Order pertenece precisamente al barrio del Destripador, y en los vídeos se ven artefactos voladores totalmente irreales.

Los orígenes del armamento



REVOLUCIÓN INDUSTRIAL. Trajo consigo la producción en serie de todo tipo de armas, algo que también estará presente en la ficción del juego de Ready at Dawn.

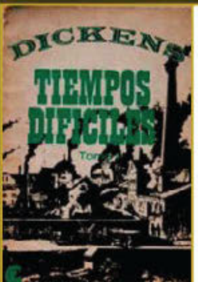


"A LO RESISTANCE". La trilogía de Insomniac dejó un buen puñado de armas originales, con un disparo o acción secundaria que va a heredar *The Order 1886*...



THE ORDER 1886 presentará un arsenal peligroso, tanto para quien los usa como para quien recibe la metralla, con un acabado "creíble" y efectos originales.

¿Serán así los enemigos?





A LO "CHARLES DICKENS". La lucha de clases en la era industrial fue uno de sus temas, y en The Order los rebeldes serán obreros contra el gobierno. ¿Veremos a algún Oliver Twist fuertemente armado? Lo dudamos.

+



MORLOCKS. Los mestizos son los grandes enemigos de la orden. Aún no se ha visto su aspecto, pero nosotros nos los imaginamos como en "El tiempo en sus manos".

=



THE ORDER 1866 ofrecerá enemigos tanto humanos como "mestizos", lo que dejará combates variados, pero siempre intensos y con retos diferentes...

Historia y fantasía irán de la mano, y eso hará que nos encontremos un montón de referencias.

QUIÉN ES QUIÉN EN *READY AT DAWN STUDIOS*

Ready at Dawn Studios es una compañía relativamente joven: nació en 2003 y, pese a ello, ya ha dejado la impronta de su buen hacer en PSP con 3 de sus mejores títulos. Tiene su sede en Irvine (California). Otros datos de interés son:

Miembros e historia del estudio



El estudio tiene nombres propios, todos ellos veteranos de la industria que, "cansados" de sus respectivas compañías, decidieron unir esfuerzos.

1. Andrea Pessino. Trabajó en Blizzard (1998-y 2003) y tras lanzar *Warcraft III: The Frozen Throne* co-fundó RAD. Es, además, jefe de tecnología del estudio.

2. Didier Malenfant. Otro de los co-fundadores, pero que ya no está en el estudio. Antes pasó por Shinny y Naughty Dog. Ahora está en el mundo de la música.

3. Ru Weerasuriya. Comenzó en Blizzard, con *Starcraft* y *World of Warcraft*, como artista senior. Es cofundador de RAD y escribió y dirigió *GoW Chains of Olympus*.

Historia del nombre del estudio



Más allá de lo que pueda implicar su traducción literal ("listo al amanecer" un clásico que indica las largas noches para entregar los proyectos), lo cierto es que el nombre se fijó en base a una idea muy sencilla. Eran 3 socios cofundadores, y el nombre corporativo tenía que tener la inicial de cada uno de ellos la "R" de "Ready" es de Ru Weerasuriya, la "A" de "At" corresponde a Andrea Pessino y la "D" de "Dawn" es cosa de Didier Malenfant. Curioso, ¿verdad?

Títulos desarrollados

Pese a su breve existencia (en 2013 cumplieron una década), RAD ha creado 3 juegos, ha "portado" otro por encargo y le ha dado tiempo a diseñar *The Order 1886* y crear su propio motor gráfico. Como podéis ver, no han faltado grandes nombres en su historia...



2006 - DAXTER. Su primer título, una aventura clave en el primer año de vida de PSP que, además, fue el debut en solitario de la dicharachera mascota de Jak.



2008 - GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS. Parecía imposible igualar la calidad de las aventuras de Kratos en PS2 en PSP... pero vaya si lo consiguieron.



2008 - OKAMI. El juego original es de Capcom, de 2007, pero RAD recibió el encargo de adaptarlo a Wii, y culminó el encargo con nota (90 de media).



2010 - GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA. Fue la despedida del estudio de PSP. Desde entonces, han trabajado a tiempo completo en *The Order 1886*.

BATALLA DE EXCLUSIVAS

¿*Uncharted*, *Halo* o *Zelda*? ¿*Gran Turismo*, *Forza* o *Mario Kart*? Son solo dos de las preguntas que cabe hacerse cuando se toma la decisión de adquirir una consola de nueva generación. PS4, Xbox One y Wii U ya perfilan las líneas maestras de su catálogo venidero.

CLAVE DESDE LOS AÑOS 80

A menudo ligadas a "packs", las exclusivas han copado las listas de éxitos desde la era de NES:



SEGÚN VG CHARTZ, 18 de los 20 juegos más vendidos de la historia son exclusivas: salvo *Kinect Adventures*, todas son de Nintendo (*Wii Sports*, *Super Mario Bros*, *Mario Kart*, *Pokémon*...).



EN LA ÚLTIMA GENERACIÓN, las exclusivas han tenido una gran presencia entre los 50 juegos más vendidos de cada plataforma. En el caso de Wii han sido 39; en Xbox 360, 17; y en PS3, 16.

Cuando da comienzo una nueva generación y un usuario debe elegir qué consola le atrae más, entran en un juego múltiples factores de decisión: precio, potencia técnica, servicios online, opciones multimedia, coincidencia con el hardware elegido por los amigos... Sin embargo, el motivo decisivo es el de las exclusivas, es decir los juegos que solo se lanzan en una consola. Según una encuesta del medio *GamesIndustry*, el 34% de la gente considera que ése es el factor primordial.

Para las compañías, es una prioridad que el mayor número posibles de los juegos que salen en sus consolas lleven adosada la etiqueta de "Solo en". Ahí entran en liza los llamados estudios "first party" y "second party". Los primeros son estudios que forman parte del entramado empresarial de la propia compañía (Naughty Dog para Sony, 343 Industries para Microsoft o EAD para Nintendo), mientras que los segundos son estudios independientes que, circunstancialmente, desarrollan exclusivas para una determinada consola (Namco Tales Studio para Sony, Epic Games para Microsoft o Platinum Games para Nintendo).

A priori, el mayor o menor éxito de una consola depende, en buena medida, de la cantidad y calidad de "first parties" que cuiden de ella, pero la chequera y los acuerdos con las "second parties" pueden ser igual de importantes. En el pasado reciente, Sony llegó a tener en exclusiva a grandes sagas, como *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid*, *Tekken* o *PES*. En el caso de Microsoft, por ejemplo, llama la atención la exclusividad temporal que tuvo Xbox 360 con *Monster Hunter Frontier*, en un vano intento de ganarse el reticente corazón de los japoneses. Tampoco hay que olvidar la compra de potenciales derechos, como hizo Sony con la Fórmula 1 hace unos años.

De un tiempo a este parte, los títulos multiplataforma de las llamadas "third parties" han proliferado, por la necesidad comercial de vender el máximo posible. Sin embargo, eso no ha quitado a las exclusivas su condición de "vendeconsolas". Vendrán más, pero, de momento, PS4, Xbox One y Wii U ya tienen confirmadas una decena de ellas, con las que librarán la primera batalla de la nueva generación. ■

★ LA OFERTA DE EXCLUSIVAS ES EL PRINCIPAL FACTOR DE DECISIÓN A LA HORA DE ADQUIRIR UNA CONSOLA ★



★ INFAMOUS SECOND SON ★



PS4

★ THE ORDER 1886 ★



★ TITANFALL ★



XBOX ONE

★ HALO 5 ★



★ SUPER SMASH BROS ★



Wii U

★ BAYONETTA 2 ★



ENTRAMADO POLIVALENTE

La variedad será la piedra angular de PS4. Todo lo bueno de la etapa final de PS3 se ha trasladado a la nueva generación.

A lo largo de su historia en el mundo de las consolas, Sony ha tejido una telaraña de estudios de desarrollo de alcance mundial, con subsidiarias en Japón, Estados Unidos y Europa. Para el público más desconocedor de la industria, hablar de consolas es hablar de PlayStation, y eso es un triunfo de antemano. En apenas dos meses, PlayStation 4 ya ha vendido 4 millones de unidades, y eso que aún no se ha lanzado en Japón, un feudo en el que tiene ganado mucho terreno casi por inercia, al menos frente a Microsoft.

PS3 aún sigue viva, hasta el punto de que le quedan por recibir algunas exclusividades en Occidente (*Final Fantasy X/X-2 HD Remaster* o *Tales of Xillia 2*), pero Sony ya ha trasladado casi todos sus esfuerzos a la nueva generación, con toda la carne que cabe en el asador de SCE Worldwide Studios. Tras la avanzadilla de Guerrilla Games con *Killzone Shadow Fall*, Naughty Dog, Ready at Dawn, Evolution Studios, Quantic Dream, Sucker Punch, Japan Studio, Santa Monica Studio, Polyphony Digital y, seguramente, hasta el Team ICO, London Studio y Media Molecule ya trabajan a destajo con el nuevo hardware.

De momento, con lo que ya se ha anunciado y lo que se da por hecho que está en desarrollo, parece que serán tres los géneros más prolíficos de PS4 en cuanto a exclusividades. En primer lugar estará la aventura, con el nuevo *Uncharted* o la experiencia interactiva que esté fraguando Quantic Dream (anticipada con esa demo técnica que fue *The Dark Sorcerer*). En segundo lugar estará la acción, merced a

InFamous y Uncharted serán dos de los primeros títulos en marcar, de verdad, la potencia gráfica que puede ofrecer PS4.



★ DRIVECLUB (EVOLUTION STUDIOS)
A caballo entre simulación y arcade, este título se centrará en el juego social, con carreras entre clanes.



★ DEEP DOWN (CAPCOM)
El modelo "free-to-play" se pondrá a prueba con este RPG de acción, que recordará mucho a *Dark Souls*.



★ THE LAST GUARDIAN (TEAM ICO)
Es el cuento de nunca acabar, pero lo lógico es que este esperado título acabe viendo la luz en PlayStation 4.



UNA COMPAÑÍA COSMOPOLITA

Sony es japonesa, pero tiene estudios por todo el planeta.

1. **MARK CERNY.** Arquitecto de PS4.
2. **SHUHEI YOSHIDA.** Presidente de SCE Worldwide Studios.
3. **EVAN WELLS Y CHRIS BALESTRA.** Presidentes de Naughty Dog (*The Last of Us, Uncharted*).
4. **DAVID CAGE.** Director de Quantic Dream (*Heavy Rain, Beyond*).
5. **KAZUNORI YAMAUCHI.** Presidente de Polyphony Digital (*Gran Turismo*)
6. **FUMITO UEDA.** Exdirector de Team ICO y creador de *The Last Guardian*.





★ **THE ORDER 1886 (READY AT DAWN)**
Este shooter en tercera persona se desarrollará en una versión "steampunk" del Londres victoriano.



★ **INFAMOUS SECOND SON (SUCKER PUNCH)**
Delsin Rowe hará gala de todo tipo de superpoderes en este "sandbox", que será un espectáculo gráfico.



★ **RIME (TEQUILA WORKS)**
Los indies serán clave en la estrategia de exclusivas de Sony. Un ejemplo será esta preciosa aventura.

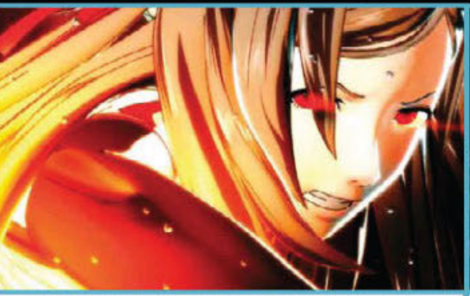
★ AVENTURA, ACCIÓN Y VELOCIDAD SERÁN LOS ESTANDARTES DE PS4, JUNTO A PS PLUS Y LOS INDIES ★

InFamous Second Son, The Order 1886 y quién sabe si un nuevo *God of War* a cargo de Santa Monica Studio. Finalmente, estará el género de la velocidad, con el ya cercano *DriveClub* y el potencial *Gran Turismo 7*, del que Kazunori Yamauchi ha dicho que podría salir en 2014, aunque es harto improbable.

Otro caballo de batalla de PS4 serán los títulos indies. Sony ha dado muchas facilidades a los pequeños estudios independientes y, a priori, no habrá mejor máquina en la que disfrutar de juegos descargables "especiales". Ya hay decenas de ellos confirmados, algunos muy prometedores: *Daylight, Rime, Everybody's Gone to the Rapture, Helldivers, Galak-Z The Dimensional, Starbound, Outlast*... En relación con eso, el servicio de PS Plus, que ahora es obligatorio para jugar online, va a desempeñar un papel determinante en la estrategia de Sony, por el acicate que supone recibir juegos gratuitos mes a mes. Además, el hecho de que una misma suscripción valga también para PS Vita puede traducirse en una positiva retroalimentación (sin olvidar las opciones de juego remoto, "cross-buy" o "cross-play"). Del mismo modo, los "free-to-play", como el prometedor *Deep Down*, pueden repartir mucho juego. ■

UNA EVOLUCIÓN CONTINUADA

PLAYSTATION es una marca que ha sabido renovarse desde sus inicios. *Gran Turismo* es la saga exclusiva más vendida de su historia, seguida de otras "de prestado", como *Final Fantasy, Metal Gear* o *Tekken*. A ellas hay que añadir otras muchas: *Crash Bandicoot, Spyro, God of War, Driver, Kingdom Hearts, Jak and Daxter, Little Big Planet, Resistance, Killzone*...



★ **LILY BERGAMO (GRASSHOPPER MANUFACTURE)**
El siempre peculiar Goichi Suda llevará a PS4 una nueva visión de su "violencia colorida" con este "hack and slash".



★ **THE DARK SORCERER (QUANTIC DREAM)**
Los creadores de *Beyond* han enseñado esta demo técnica para anticipar cómo serán los gráficos de su próximo juego.



HACIA NUEVOS HORIZONTES

Los shooters enfocados al online, la velocidad y las experiencias con Kinect serán las claves estratégicas de Xbox One en su expansión.

Microsoft es la compañía más joven de cuantas concurren, actualmente, en la industria de las consolas. Desde su primera Xbox, lanzada en 2001, su gran bastión ha sido su país de origen, Estados Unidos, donde ha vendido más de la mitad de sus máquinas, y eso se ha reflejado en todo: tipo de juegos, primacía de los modos online e introducción de servicios multimedia. Con el bagaje acumulado, a la compañía de Redmond le toca expandir un poco más su ámbito de influencia, muy residual sobre todo en sitios como Japón.

A lo largo de la última década, MS ha ido fraguando una buena red de estudios propios, aunque mucho más exigua que la de sus competidores: 343 Industries, Turn 10 Studios, Lionhead Studios o Rare. Hace un par de años sufrió la sensible pérdida de Bungie, responsable de las primeras entregas de *Halo*. Sin embargo, ahora afirma estar dispuesta a gastar 1.000 millones de dólares comprando estudios y asegurándose exclusivas. En esa línea, igual que sucedió en Xbox 360 con Epic Games (*Gears of War*) o CD Projekt (*The Witcher*), Microsoft se está preocupando de asegurarse buenos acuerdos con "second parties": Crytek (*Ryse*), Capcom Vancouver (*Dead Rising 3*), Respawn Entertainment (*Titanfall*) o Remedy Entertainment (*Quantum Break*).

Atendiendo a los géneros, no hay duda de que los disparos van a ser el mayor sustento exclusivo de Xbox One, merced a *Halo 5*, *Titanfall*, *Sunset Overdrive* o *Plants vs Zombies Garden Warfare*. También

El Jefe Maestro y los "mechas" de *Titanfall* serán los generales de Xbox One en su primer año. ¿Revitalizarán el género del shooter?



★ **QUANTUM BREAK (REMEDY ENTERTAINMENT)**
En esta aventura, de los creadores de *Alan Wake*, se podrá detener el tiempo para resolver las situaciones.



★ **FABLE LEGENDS (LIONHEAD STUDIOS)**
La famosa saga de rol de Microsoft apostará por el multijugador cooperativo en esta nueva entrega.



★ **PROJECT SPARK (TEAM DAKOTA)**
Siguiendo el ejemplo de *Little Big Planet*, será un "editor" para crear cualquier juego que se nos ocurra.



HEGEMONÍA NORTEAMERICANA

Microsoft es una compañía que concentra casi todo en EE.UU.



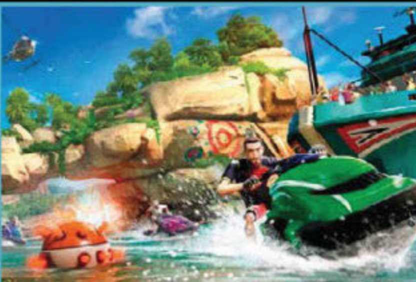





1. **LARRY HRYB (MAJOR NELSON).** Director de programación de Xbox.
2. **PHIL SPENCER.** Vicepresidente corporativo de Microsoft Studios.
3. **FRANK O'CONNOR.** Director de desarrollo de 343 Industries (*Halo*).
4. **DAN GREENAWALT.** Director creativo de Turn 10 Studios (*Forza*).
5. **VINCE ZAMPELLA.** Presidente de Respawn Entertainment (*Titanfall*).
6. **HIDETAKA SUEHIRO.** Director de Access Games (*D4*).



★ **TITANFALL (RESPAWN ENTERTAINMENT)**
Este shooter, en el que podremos controlar "mechas" de combate, estará enfocado exclusivamente al online.



★ **KINECT SPORTS RIVALS (RARE)**
El sensor de movimiento de Xbox One dará lo mejor de sí en esta compilación de disciplinas deportivas.



★ **D4: DARK DREAMS DON'T DIE (ACCESS GAMES)**
Este título del peculiar SWERY será más divertido con Kinect, con el que podremos resolver numerosos QTE.

★ MICROSOFT TIENE POCOS ESTUDIOS, PERO SUPLE LA CARENCIA CON MÚLTIPLES ACUERDOS CON "SECOND PARTIES" ★

la aventura tendrá un gran peso, con títulos como *Fable Legends* y, sobre todo *Quantum Break*, de los creadores del aclamado *Alan Wake*. Hay que apuntar que el género de la velocidad, a priori, se disfrutará más en Xbox One que en ninguna otra consola, gracias a los geniales gatillos vibratorios del mando, con *Forza Motorsport* como gran icono exclusivo.

Kinect es otra de las grandes apuestas de Microsoft. Próximamente se le sacará partido en juegos como *D4* y *Kinect Sport Rivals*. Sin embargo, quizás Microsoft debería darle una vuelta de tuerca al papel de Rare como una de sus "first parties", pues muy lejos han quedado los tiempos de gloria de la compañía, cuando pertenecía a Nintendo y hacía joyas como *Killer Instinct*, *Donkey Kong 64*, *Perfect Dark*, *GoldenEye* o *Banjo-Kazooie*. Del mismo modo, habrá que ver qué sucede con sagas como la agotada *Gears of War* o con *Project Gotham Racing*.

En términos de juegos descargables, Microsoft aún no ha definido una estrategia clara. Tiene ya anunciados algunos indies prometedores, como *Below* (de Capybara), y tampoco ha concretado un plan estratégico para "Games with Gold", el programa para que los usuarios Gold reciban títulos gratuitos, que, por ahora, solo existe en Xbox 360. ■

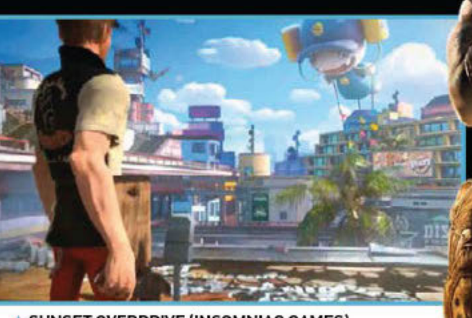
UNA DÉCADA DE MUCHA FUERZA

MICROSOFT "solo" lleva tres consolas a sus espaldas, por lo que su parque de exclusivas es un tanto reducido. Aun así, el recorrido de Xbox y Xbox 360 permite ver algunas sagas muy atractivas, como *Halo*, *Gears of War*, *Fable*, *Forza*, *Left 4 Dead*, *Project Gotham Racing* o *Dance Central*, a las que cabría añadir la "subsaga *Kinect*".





★ **HALO 5 (343 INDUSTRIES)**
El Jefe Maestro, buque insignia de Xbox, protagonizará la segunda entrega de la llamada Trilogía del Reclamador.



★ **SUNSET OVERDRIVE (INSOMNIAC GAMES)**
Insomniac solo había hecho exclusivas para Sony hasta ahora, pero con este shooter se romperá esa tendencia.

UN ELENCO INNUMERABLE

Se dice que los juegos japoneses son menos impactantes que en el pasado, pero Nintendo y sus personajes son una excepción a esa regla.

En 2014, Wii U recibirá a sagas de renombre como *Super Smash Bros, Bayonetta, Donkey Kong* o *Mario Kart*.

Los videojuegos nunca habrían sido lo que son sin Nintendo. Hace treinta años, la compañía de Kioto sentó los cimientos comerciales de la industria con el lanzamiento de su NES, su primer "juguete" tecnológico. Tal longevidad se ha traducido en la existencia de múltiples personajes exclusivos: Mario, Yoshi, Wario, Link, Donkey Kong, Fox McCloud, Samus Aran, Kirby...

Históricamente, la Gran N ha sido una compañía que ha dependido, en gran medida, de sus exclusividades, caracterizadas por ser aptas para todos los públicos. A día de hoy, la necesidad es mayor que nunca, debido a la falta de apoyo de muchas "third parties" de gran alcance, como Electronic Arts, Rockstar, Konami, 2K, Bethesda, Square Enix o Valve. Por suerte, Nintendo cuenta con numerosos estudios "first party", divididos a menudo en diferentes grupos, como EAD (*Mario, Zelda, Pikmin*), SPD (*Fire Emblem, Paper Mario*), HAL Laboratory (*Super Smash Bros, Kirby*), Monolith Soft (*Xenoblade Chronicles*) o Retro Studios (*Metroid Prime, Donkey Kong Country*), una subsidiaria estadounidense que introduce un poco de color en medio de un conjunto tan marcadamente nipón. Además, se ha granjeado el beneplácito de un estudio independiente en alza como Platinum Games (*The Wonderful 101* y el futuro *Bayonetta 2*).

Hasta ahora, Wii U ha tenido unas ventas discretas, pero la razón no conviene buscarla en la falta de exclusivas (ya tiene muchas en solo año y medio) o en la falta de juegos de determinadas "third parties", sino quizás en un enfoque erróneo, tras el pelotazo de ventas que supuso Wii.



★ **MARIO KART 8 (NINTENDO EAD)**
Las geniales carreras-batallas de Mario y sus allegados harán gala, por primera vez, de tramos sin gravedad.



★ **X (MONOLITH SOFT)**
El nombre aún es provisional, pero este RPG de acción, de los creadores de *Xenoblade Chronicles*, promete.



★ **DKC TROPICAL FREEZE (RETRO STUDIOS)**
Donkey Kong hará su estreno en Wii U con un toque polar. ¿Se centrará Retro Studios en *Metroid* después?



DESDE LA CUNA DEL VIDEOJUEGO

Nintendo concentra casi toda su actividad en la pionera Japón.

1. **SHIGERU MIYAMOTO.** Diseñador en Nintendo (*Super Mario, Pikmin*).
2. **SATORU IWATA.** Presidente de Nintendo.
3. **EIJI AONUMA.** Productor de la saga *The Legend of Zelda*.
4. **MASAHIRO SAKURAI.** Director de la saga *Super Smash Bros*.
5. **HIDEKI KAMIYA.** Director de Platinum Games (*Bayonetta 2*).
6. **KENSUKE TANABE.** Productor de la saga *Metroid Prime*.











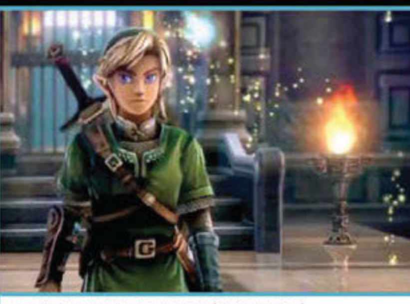




★ **BAYONETTA 2 (PLATINUM GAMES)**
Las sanguinarias coreografías de la bruja Bayonetta nos volverán a embelesar en este frenético "hack and slash".



★ **SUPER SMASH BROS (NAMCO BANDAI STUDIO)**
La cuarta entrega del "crossover" de lucha de Nintendo volverá con más y mejores mamporros que nunca.



★ **THE LEGEND OF ZELDA (NINTENDO)**
Tras la demo técnica de 2012, se espera a *Zelda* para el próximo E3, con un desarrollo más abierto que nunca.

★ NINTENDO DEPENDE MÁS QUE NADIE DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS, PERO Wii U LOS VA A TENER A PUÑADOS ★

Para Wii U, el futuro próximo de exclusividades se escribirá en forma de multijugador. El dúo formado por *Super Smash Bros* y *Mario Kart 8* será esencial en el remonte de la consola, aunque Nintendo, siempre muy volcada en las partidas locales, debería garantizar cuanto antes unos servicios online a la altura de los tiempos que corren (y eso implica también un mayor peso de los juegos descargables). El género de la acción será otro de los caballos de batalla de Wii U, merced a *Hyrule Warriors* y, sobre todo, *Bayonetta 2*, secuela de un juego considerado de culto. También las plataformas serán un género troncal, vía *Donkey Kong Country Tropical Freeze* y *Yoshi's Epic Yarn*. Finalmente, *X* puede revelarse como un gran RPG de acción.

Wii U juega con el factor negativo de ser inferior técnicamente a PS4 y Xbox One, por lo que buena parte de su futuro dependerá de la originalidad de sus exclusivas. En ese sentido, su mando-tableta será un activo esencial, igual que lo pueden ser los posibles acuerdos con potenciales "second parties" con las que Nintendo mantiene una gran relación, como Capcom y Sega. Un *Monster Hunter* inédito le aseguraría millones de ventas en Japón, y un buen Sonic sería otra noticia muy positiva. ■

UN LEGADO CON MÁS DE 30 AÑOS

DESDE LOS TIEMPOS DE NES, Nintendo ha alimentado a sus consolas con múltiples exclusivas: *Mario, Zelda, Pokémon, Metroid, DK, Star Fox, Animal Crossing*... Hay que destacar el caso de Wii, cuyos juegos, como *Wii Sports* o *Wii Fit*, tuvieron ventas millonarias gracias al éxito de la consola entre el público "generalista".





★ **HYRULE WARRIORS (NINTENDO Y TECMO KOEI)**
Este "crossover" combinará la iconografía de *The Legend of Zelda* con las batallas multitudinarias de *Dynasty Warriors*.



★ **YOSHI'S EPIC YARN (GOOD FEEL)**
Desde que se anunció, no se ha vuelto a saber nada, pero Yoshi (hecho de trapo) volverá a protagonizar un juego.



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

AMOR AL PRIMER MORDISCO

■ PS3, Xbox 360, PC ■ 27 de febrero ■ Konami/Mercury Steam

Tras sorprender a más de 1,6 millones de jugadores en todo el mundo, Mercury Steam está culminando *Lords of Shadow 2*, su revisión de la saga *Castlevania*, una aventura llamada a ocupar un lugar privilegiado entre los mejores títulos de esta generación...

Hubo una época, conocida como "la Edad de Oro del software español", en la que las producciones de la piel de toro competían de igual a igual con las de otros territorios más consolidados, como Reino Unido. Un nutrido grupo de títulos que a nivel técnico daban sopas con honda al resto del planeta. Pero con la muerte de los 8 bits ese tiempo pasó y los estudios españoles desaparecieron o quedaron relegados a un segundo plano. Ahora, el estudio madrileño Mercury Steam se levanta como un faro para demostrar que, con los medios y el tiempo adecuado, aquí también se pueden crear "triples A" sin nada que envidiar a los grandes proyectos japoneses y americanos.

➔ Y ES QUE LORDS OF SHADOW 2 supondrá una verdadera evolución, acompañada de un verdadero salto tecnológico, respecto a su antecesor. En 2010 *CLOS* fue un juego soberbio, pero con el paso del tiempo técnicamente se ha quedado desfasado: las ralentizaciones son más notables y el control, más tosco. Por eso, al entrar en contacto con la secuela (que será el último capítulo de esta historia), lo primero que te golpeará en la cara -tan fuerte como un puñetazo real- es su desbordante calidad técnica.

Mires donde mires, todo derrocha una calidad y dirección artística soberbias, con unos entornos sólidos, con una ambientación magnífica, sobrecargada, gótica, exultante de detalle... que además se mueve con una soltura digna de elogio para las consolas actuales, a 30 frames constantes y con el añadido de que ahora sí controlamos la cámara, un detalle que, desde el punto de vista técnico, complica aún más las cosas.

Pero eso, aunque ayuda, no es ni de lejos lo más importante en el juego. Mercury Steam no solo ha culminado una "cara bonita". Detrás de esta ▸▸

DRACUL EN EL PRESENTE

Castlevania ha flirteado con la actualidad en portátiles, pero será el primer juego de sobremesa que nos lleve a una gran ciudad y que nos ponga al mando de Dracul...



ANACRÓNICO. El primer vistazo al mundo actual tendrá lugar con un vampiro demacrado, agotado, sin energía, que se arrastra entre mendigos, camellos y el tráfico de una gótica ciudad muy bien recreada.



CIUDAD. La historia se desarrollará tanto en las calles de una gran ciudad, como muestra esta imagen de arriba (la entrada al laboratorio Bioquimek) como en el interior del castillo de Dracul.



REGRESO AL PASADO. Pero también visitaremos el castillo en sus momentos más gloriosos, como si de una visión se tratara. Los interiores, las vistas y el nivel de detalle son francamente espectaculares.



LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA, no nos cansaremos de decirlo, es soberbia. El juego se ve así en PS3, con este detalle y sin petardeos. Impresionante.



LOS ACÓLITOS DE SATÁN serán nuestro principal objetivo. Preparan el regreso de su maligno señor y nosotros tendremos que evitarlo.



DRACUL USARÁ ESTOS PORTALES para acceder rápidamente a ciertas zonas del mapa sin ser detectado por las huestes de Satán.

belleza hay un juego sobresaliente, divertido, variado, con un profundo y técnico sistema de combate, con una gran duración y sin problemas de ritmo, que te atrapará a poco que te guste el género. Y tranquilo, que si no jugaste el primer *CLOS* o *Mirror of Fate*, la entrega puente de 3DS, casi al comienzo del juego se nos hará un breve resumen de los hechos más importantes y se nos contará la procedencia y motivaciones de los principales personajes implicados.

ASÍ, CLOS2 RETOMARÁ LA TRAMA justo donde concluyó el juego de 2010, con un Gabriel Belmont convertido en Dracul, pero alejado de sus años de poder y gloria, envejecido y consumido en la oscuridad de su castillo. Su viejo compañero de la Hermandad de la Luz y ahora enemigo, Zobek, acude a él porque una nueva amenaza se cierne sobre la humanidad: Satán está preparando su regreso. Y solo una criatura de la oscuridad puede actuar desde las sombras contra Satán. La primera reacción de Dracul es hostil, pero tras un encuentro casi mortal con una criatura de Satán, Zobek y los suyos acuden al rescate, alimentan al desvanecido vampiro y le prometen lo que más ansía: podrán fin a su tortuosa vida con un letal golpe del Vampire Killer, la cruz látigo que le acompañó cuando era humano.

Así pues, Dracul opta por colaborar y su primer destino es Bioquimek, una planta química donde los acólitos de Satán están preparando algo. Y, ya desde estos primeros compases del juego, se notan los esfuerzos de Mercury Steam para ofrecer algo nuevo dentro del universo *Castlevania*. Pese a haberse recuperado "estéticamente" y no parecer un "viejales", aún está lejos del poder que tuvo en el pasado. Por eso no puede enfrentarse a poderosos enemigos, como los guardias Golgoth (mitad hombre mitad máquina), a los que debe evitar haciendo uso de habilidades sigilosas, como transformarse en rata (y avanzar por conductos, morder cables...), lanzar un puñado de murciélagos para cegarlos

PROBLEMAS DE FAMILIA



Mercury Steam ha reinterpretado la historia de *Castlevania*, manteniendo muchos personajes, introduciendo nuevos, pero con algunos hechos y relaciones modificadas...



TREVOR. Antes de convertirse en vampiro, Gabriel engendró un hijo, que fue criado en secreto por la Hermandad de la Luz. Ya en forma de Dracul, lo mató siendo adulto, cuando fue al castillo a acabar con el vampiro...



ALUCARD. He aquí uno de los principales cambios en la historia. Y es que este vampiro que quiere acabar con Dracul es en realidad Trevor, que con el paso del tiempo vuelve a la vida como explica *Mirror of Fate*.



CARMILLA. ¿Pensabas que murió en *CLOS*? Pues estabas equivocado. La oscura reina de los vampiros volverá, aparentemente como sirviente de Dracul, y la veremos incluso en su forma humana...



LAS SECUENCIAS DE VÍDEO, la expresividad... la lista de mejoras respecto a *CLOS* es realmente larga. Y, por supuesto, el control también ha sufrido importantes mejoras. Más que una secuela, es una evolución.

SU SOLTURA TÉCNICA TE HARÁ DUDAR SOBRE SI SE TRATA DE UN JUEGO DE LA NUEVA GENERACIÓN. ESE ES EL NIVEL

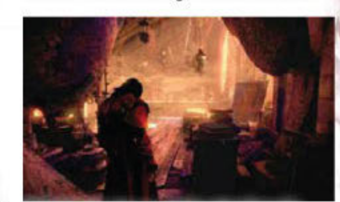
temporalmente y poseer a los enemigos. En ningún caso esperéis un *Metal Gear*: son zonas sencillas, pero que dan variedad al conjunto. Mientras avanzamos por Bioquimek, donde además hay "plataformeo" (trepar por paredes, avanzar por el techo...), también asistimos a un desconcertante hecho: viajes al pasado...

A TRAVÉS DE UN PERSONAJE, en concreto una versión juvenil de Trevor (el hijo que Dracul engendró cuando aún era Gabriel) o de un objeto que nos dará más adelante (el medallón del Lobo Blanco), viajaremos entre la actualidad y el castillo de Dracul de los años dorados, a una especie de "visión" en la que tendremos que recuperar algunos de nuestros poderes y armas, como la espada del Vacío (con la que absorbemos vida al asestar golpes), y donde nos esperan algunas de las manifestaciones de Satán, como un enorme charco de sangre que engulle a los súbditos de Dracul y los devuelve violentos contra su amo.

Uno de ellos, el coloso de sangre, hace las veces de mid-boss e introduce alguna mecánica curiosa, como tener que golpear la parte del cuerpo donde está situada la sangre satánica, que se mueve por su superficie del enemigo según evoluciona el combate. Así, tendremos que combinar combos aéreos y terrestres para derrotarle. Además, he aquí otra de las novedades del juego: podremos activar o desactivar la presencia de Quick Time Events que saltarán en ciertos momentos del juego, como los combates contra jefes, ya que según Mercury Steam, hay gente que los disfruta y otros que no.

TOQUES CLÁSICOS QUE VUELVEN...

CLOS es una revisión de la saga de Konami, pero siempre manteniéndose fiel a sus raíces con guiños como estos.



TIENDA. En algunos de los *Castlevania* clásicos había alguna tienda o personaje donde acudir a comprar ítems. En *CLOS2* no faltará una tienda en el castillo de Dracul...

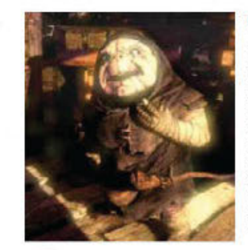


RELIQUIAS. Son como las clásicas armas secundarias, que nos recuperarán la vida, nos darán magia "infinita" durante tiempo limitado y efectos de otro tipo. Habrá 6.



REFERENCIAS. Tanto a la saga clásica como a los recientes. El Juguetero, un personaje de *Mirror of Fate*, es aquí un enemigo final. Y se nos cuenta incluso hasta su historia...

VICTOR BELMONT. Proclama ser el último de su linaje, aunque se desconoce la relación exacta con Gabriel (¿su bisnieto?). Tiene un brazo protegido con un guantelete y usa una cruz látigo como la original de Gabriel.



CHUPACABRAS. El escurridizo ladrón del primer *CLOS* fue encerrado en la Ciudad de los Malditos, pero es liberado al principio del juego y reabre una tienda de ítems (únicos y comunes), en el castillo.

EL DESARROLLO MÁS VARIADO DE LA SAGA

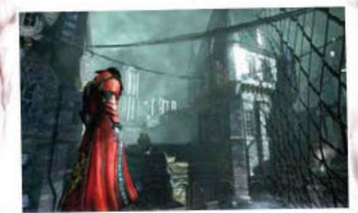
Fue una de las señas del primer *CLOS*, pero que se va a llevar aún más allá con esta secuela. Habrá toques de mundo abierto, sigilo... y mucho más.



ACCIÓN. Será más explosiva e intensa. Y no nos referimos solo a los combates o los espectaculares jefes finales: habrá incluso "carreras" por un suelo que se derrumba...



PLATAFORMEO. Volverán las secciones en las que saltamos y trepamos por el entorno, ahora incluso mejor integrado en la acción, con enemigos que nos atacan...



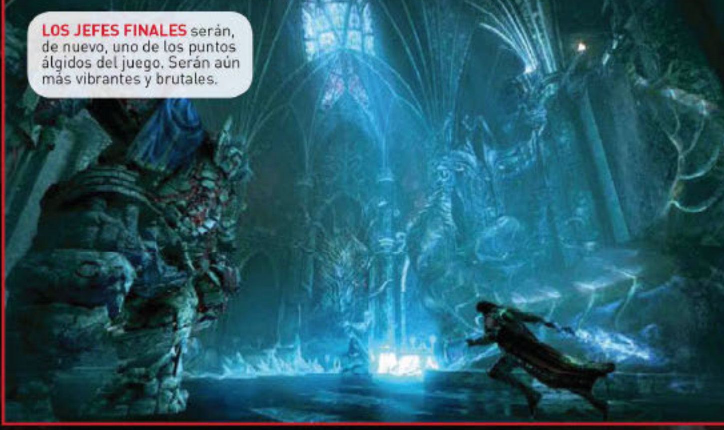
"MUNDO ABIERTO". Visitaremos secciones de una enorme ciudad (y el castillo), donde nos esperan tareas opcionales, coleccionables como Memoriales de la Ciudad y más.



SIGILO. También habrá secciones de sigilo, en las que podremos ocultarnos tras objetos y en las sombras, usar habilidades como transformarnos en rata, poseer enemigos...



LA LIBERTAD para regresar a los escenarios está presente, pero en las 4 primeras horas no hemos podido recorrer la ciudad a nuestro antojo...



LOS JEFES FINALES serán, de nuevo, uno de los puntos álgidos del juego. Serán aún más vibrantes y brutales.

Pero además, nuestra visita al castillo también nos permitió descubrir que habrá un montón coleccionables (como ilustraciones ocultas en objetos destructibles) y secretos, como las llamadas "Cajas del Dolor", unas cajas que al meter el brazo nos morderán y nos obsequiarán con gemas para mejorar nuestros indicadores de magia y vida. Y, fiel a la tradición "Metroidvaniesca", no todos serán accesibles desde el principio: algunos necesitarán una llave escondida, otros una habilidad específica... así que el regreso a ciertas zonas del mapeado será casi obligatorio. De hecho, el juego guarda un reto para los fans de los *Castlevania* clásicos: escondido en el mapeado del juego habrá un pollo asado, un recordado ítem de las primeras entregas.

→ Y NO SERÁ EL ÚNICO GUIÑO A LOS CLÁSICOS CASTLEVANIA. En los entornos habrá objetos que podremos destruir para encontrar puntos de experiencia (y adquirir nuevos combos y mejorar los que ya tenemos) y reliquias, que son ítems con usos limitados, que en algunos casos son claros homenajes a armas secundarias de anteriores juegos de la saga, como el reloj de Stolas (que ralentiza el tiempo). En total habrá 6 reliquias, y algunas son de nuevo cuño, como el Huevo de Dodo, que nos permitirá localizar ítems ocultos cercanos.

En el castillo también tuvimos tiempo de ver algunas mecánicas de juego más, como tener que superar algunas zonas de plataformas usando la física (moviendo unas enormes lámparas situando el peso del cuerpo de Dracul en los extremos), proteger a Trevor de una oleada de enemigos o incluso un momento que nos recordó a otra gran aventura de 2013, el "reboot" de *Devil May Cry*, con una zona del castillo cuyo suelo se derrumba a nuestro paso por la influencia del charco de sangre satánica... El caso es que se nota el trabajo que hay detrás del juego, que a cada paso intenta sorprender con mecánicas, situaciones, ítems y enemigos nuevos, para conseguir un ritmo, una experiencia aún más satisfactoria que la del *CLOS* original. Tendrán una duración similar, pero dejarán unas sensaciones muy, muy diferentes.

EL COMBATE DE *CLOS2* ES UNO DE SUS PRINCIPALES ENCANTOS. ES TÉCNICO Y EXIGENTE, NO UN "APORREABOTONES"

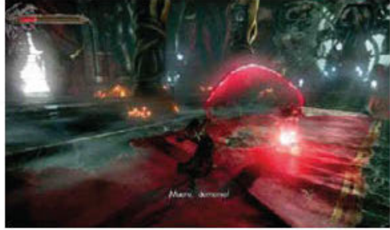
El revisado sistema de combate es también una parte central de la experiencia de juego, y gracias a los niveles de dificultad y otras opciones ajustables, lo podréis hacer tan técnico, difícil o asequible como queráis. Se basa en lo que vimos en el *CLOS* original, pero con nuevos matices que lo hacen aún más profundo y con más posibilidades, como un nuevo sistema de maestría, que nos premia por usar los combos (que van subiendo de "nivel" cuanto más los usemos), entre otros detalles y novedades que podéis ver un poco más abajo, en esta misma página...

➔EN BIOQUIMEK TAMBIÉN NOS TOPAMOS con uno de los primeros jefes finales, Raisa Volkova, una siniestra acólita de Satán que confirmó nuestros presagios: los combates finales volverán a ser uno de los puntos álgidos de la aventura. Dinámicos, rápidos, que nos obligan a pensar... y con una realización técnica superior, que se aprecia especialmente en las secuencias introductorias, con unos personajes mejor modelados, detallados y más expresivos. Eso sí, todas las voces llegarán de nuevo en inglés, aunque con los textos en castellano.

En cualquier caso, para derrotar a los enemigos tendremos que usar las habilidades que hayamos adquirido, como la capacidad de lanzar un ataque "congelante" con la espada del vacío. Y no fue el único jefe que pudimos ver durante nuestras cuatro horas de partida. El final de nuestro tiempo de juego tuvo lugar en un nuevo escenario plagado de calaveras, llamado La Ciudad de los Malditos, una macrosala de torturas bajo el castillo de Dracul. En él nos reencontraremos con algunos viejos conocidos, como el Chupacabras, al que tendremos que liberar a través de un pequeño puzzle con unas plataformas que nosotros controlamos. ▶▶

ASÍ ES EL COMBATE EN CLOS2

Será una de las estrellas del juego, un robusto sistema del que os contamos sus principales señas, aunque encierra mucho más...



LÁTIGO DE SANGRE. Es el arma básica y "neutra" de Dracul, un arma todoterreno y de gran alcance que te permitirá golpear desde la distancia con unas ágiles y veloces sacudidas. No tiene efecto "secundario"...



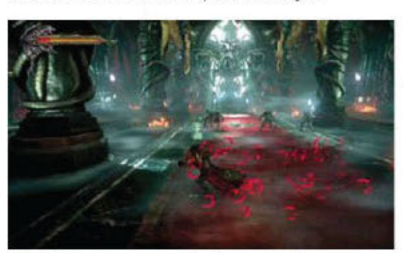
ESPADA DEL VACÍO. Es el primer arma "secundaria" que recuperamos. Se activa con L1 y nos permite recuperar vida mientras golpeamos. Su alcance es considerablemente menor que el del látigo...



GARRAS DEL CAOS. Es el segundo arma "secundaria" y está más orientada al cuerpo a cuerpo. Su principal característica es destrozar protecciones. La podemos activar pulsando R1 (otra vez R1 y volvemos al látigo).



DEFENSA. El botón L2 está reservado a las tácticas defensivas. Presionado con el stick, esquivarás. Presiónalo justo cuando te ataquen y aturdirás a los enemigos, abriendo hueco en sus defensas...



FOCUS. Si enlazas una serie de ataques sin recibir daño, llenarás la barra de focus, con la que causarás más daño al enemigo y soltará "magia" (absórbela con L3 o R3 para recargar la magia del vacío o del caos).



REMATES. Los enemigos debilitados pueden ser "merendados". Pulsa círculo cerca de ellos y, si tienes los Quick Time Events activados, tendrás que superar uno para succionar al enemigo y así recuperar vida.

EL TAMAÑO DE ALGUNOS ENEMIGOS volverá a ser enorme, como esta Górgona de cabeza triple. Los detalles gore y salvajes estarán presentes.

PARA... ¿SACARNOS LA SANGRE?

TOMB EDITION. Junto con la edición "normal" se están produciendo 30.000 unidades para toda Europa de una edición limitada, que incluirá un cofre con forma de ataúd, 4 figuras diseñadas por el autor de cómics Neil Googe, un libro de arte y un steelbook o caja metálica. GAME ha confirmado que traerá algunas unidades a España, así que si estáis interesados, corred a reservarla porque volará...





EL DISEÑO DE LAS CRIATURAS y su IA también han dado un gran salto hacia delante, como los efectos visuales, los de luz... parece next-gen.

LLAVES QUE ABREN MAZMORRAS, coleccionables, niveles de maestría... Promete ser duradero y con un Platino difícil de conseguir.

Al hacerlo llegaremos a una gigantesca górgona con tres cabezas, formada por las criaturas mitológicas Medusa, Euríale y Esteno. En esta ocasión contábamos ya con el último arma principal de Dracul, las garras del caos, con las que reventamos sus protecciones. Así pues, en este combate el cambio de arma para romper las defensas con las garras y luego congelar un brazo con su espada son solo una muestra de las rutinas que nos esperan... y las habrá mucho más elaboradas.

EL COMBATE TERMINÓ CON OTRA SEÑA DE CLOS2: EL GORE. Dracul extrae el corazón de la "megagórgona" y lo sitúa sobre su cabeza, aún palpitante, chorreando sangre. No será el único ejemplo: enemigos que reventamos desde dentro, vómitos de sangre para destruir artefactos de la Hermandad de la Luz... Todo ello mientras Óscar Araujo sacude nuestros tímpanos con una espectacular y épica banda sonora, con unos efectos igualmente soberbios y un doblaje que, aunque en inglés, sigue siendo de calidad. ¿Quién no recuerda la característica voz de Zobek en las narraciones? Pues es Patrick Stewart ("X-Men", "Star Trek La Nueva Generación"), que regresa con Robert Carlyle ("Trainspotting", "Full Monty"...), que repite como Gabriel/Dracul.

Solo fueron 4 horas de partida, pero lo cierto es que han sido más que suficientes para constatar que estamos ante uno de los primeros grandes juegos de 2014, un título que cualquier amante de las buenas aventuras debería tener ya apuntado en su agenda. Cerrará la historia de *Lords of Shadow* para siempre (aunque sospechamos que habrá contenido descargable para ampliar algún evento concreto de la historia), dejando para la posteridad una reinterpretación del universo creado por Konami en 1986 repleta de ideas originales y mecánicas de juego nunca vistas en la saga. Pero siempre desde el respeto máximo al material original. Un título que, de paso, nos recuerda el inmenso talento de los equipos de desarrollo españoles, capaces de cualquier cosa si tienen los medios necesarios. Solo podemos decir que ya esperamos ansiosos el siguiente proyecto de Mercury Steam...

EL MEJOR CIERRE POSIBLE LO PONDRÁ OSCAR ARAUJO CON SUS COMPOSICIONES ÉPICAS, IRREPETIBLES E INOLVIDABLES.

UNA AVENTURA... ¿DIGNA DE ESTA GENERACIÓN?

CLOS2 aparecerá en PS3, Xbox 360 y PC. En las dos primeras, el nivel conseguido es muy, muy elevado, hasta el punto de que en ocasiones, casi parece next gen...



ENTORNOS. Serán góticos, recargados de detalle, con impresionantes efectos de luz, como este que veis aquí. Pese a este nivel de detalle no veréis ni atisbo de ralentizaciones y se moverá a 30 fps constantes y controlando la cámara...



CRIATURAS. Es otro aspecto que también brilla con luz propia y que ha mejorado mucho respecto al primer *CLOS*. Incluso sus caras son mucho más expresivas y detalladas, empezando por el modelo de Dracul o cualquiera de los jefes finales...

ENTREVISTA CON EL PADRE DEL VAMPIRO, ENRIC ÁLVAREZ

Casi 12 meses después de nuestra primera visita a Mercury Steam para ver *CLOS2*, volvemos a sentarnos con Enric Álvarez, el máximo responsable del proyecto.

ENRIC ÁLVAREZ. Director de *CLOS2* y copropietario de Mercury Steam.

Hace casi un año tuvimos aquí una primera toma de contacto con *CLOS2*. ¿Qué aspectos del juego han cambiado en todo este tiempo?
Muchísimas. El juego estaba muy lejos de ser final tanto en contenido como en calidad. Hoy hemos entregado el master y lo que habéis visto es ya el producto final. Diferencias... todas. Desde un framerate estable a detallitos de todo tipo, optimizaciones, mejoras en la IA enemiga, que tiene que moverse por escenarios más complicados, la cámara está muchísimo mejor...

Entonces nos contaste que, según el nivel de dificultad, habría diferencias en el juego. No hemos visto Quick Time Events, ¿es otra de las diferencias según el nivel de dificultad?
No exactamente. Los QTE, más que de la dificultad, van a depender de lo que quiera el jugador. Hay una página nueva en el diario de viaje que permite, entre otras cosas, activar o desactivar los QTE. Sabemos que hay gente a quien le gusta y hay a quien no. Dependiendo del tipo de jugador que seas, podrás activarlos o no. También va a ser posible desactivar todas las ayudas de la cámara.

Se nota que habéis hecho un gran esfuerzo por ofrecer un desarrollo más dinámico y que combina acción, exploración, plataformas, sigilo... ¿Habrá secciones a lomos de animales?
Decidimos no incluir las bestias porque a Gabriel le sentaba bien, pero no terminábamos de ver al príncipe de las tinieblas montado en un huargo. Hemos hecho muchísimas otras cosas que no estaban en el primer juego.

La "maestría" es una de las novedades del sistema de combate. ¿Todas las armas tienen los mismos niveles de maestría? ¿Y cuánto tiempo tendrá que invertir un jugador "medio" para alcanzar la máxima maestría?
Alcanzar la maestría en todas las armas te va a llevar muchísimas horas. Os podemos garantizar que no va a ser un camino fácil. Por otra parte, tiene todo el sentido del mundo. Por algo se llama maestría. Pero una vez alcanzada vais a ver de lo que es capaz del príncipe de las tinieblas y por qué se le llama así. Creo que a la gente le va a valer la pena experimentar con estas cosas, que añaden sustancia a un sistema de combate que, desde el primer *CLOS*, se ha alejado de la repetición sistemática de un botón. Resulta complicado evitarlo, pero hemos dedicado muchos esfuerzos a ello. En *CLOS2* no solo hay 3 armas con árboles de combos distintos, además vas a tener un contenedor de maestría específico para cada combo. Eso significa que te tienes que aprender los combos y usarlos exitosamente. Una de las estadísticas que puedes activar en pantalla es el tipo de combo que estás usando y el % de maestría, para que no tengas que ir al libro de viaje.

En vuestra revisión de la serie *Castlevania* aparece Victor Belmont. ¿Tiene algo que ver con el personaje de *Castlevania: Resurrection*, el juego cancelado de Dreamcast?
Nuestro Victor no tiene ninguna relación con cualquier otro del pasado. Es un poquito una reinterpretación de ese personaje a nuestra manera. De hecho esa idea es la que resume nuestra aproximación a *Castlevania*. Nosotros vemos el mundo de *Castlevania* de una manera distinta y esa perspectiva aporta un enfoque que no se había visto hasta la fecha. Cada vez que nos planteamos un personaje o situación, obviamente pensamos en la saga clásica, pero a la vez nos gusta aportar nuestro granito de arena y ese es el caso de Victor Belmont.

Habrá referencias a detalles de *Castlevania* clásicos, como la tienda del castillo o el reloj de Stolas. ¿Qué otro tipo de referencias podemos esperar en *CLOS2*?
Hay bastantes. Que os pueda adelantar... (sonríe), os puedo adelantar una. Y además, aprovecho para lanzar un reto a la comunidad jugona. Los veteranos de *Castlevania* sabéis lo importantes que eran los pollos asados, ¿verdad? Pues en *LOS2* hay uno. A ver quien es el guapo que lo encuentra...

Este juego cierra la historia de *Castlevania* pero, ¿habéis planificado DLC para ampliarla?
La historia de *LOS2* va a quedar completamente cerrada al final de *LOS2* (sonríe de nuevo).

Dave Cox ha afirmado que el juego no saldrá en la nueva generación, pero ambos *CLOS* van a estar disponibles para PC y dada la "supuesta" sencillez de portar un desarrollo de PC a la nueva generación, ¿cabe esperar en el futuro un *CLOS Collection* con los dos juegos para PS4/Xbox One?
Todo lo que puedo decir es que en este momento no hay planes para ello, al menos de Mercury Steam. *LOS2* es una propuesta jugable que se enmarca en la misma generación que lo vio nacer. Creemos que eso era lo más correcto. Sabemos que hay consolas nuevas muy potentes, pero también creemos que hemos hecho un juego que no desmerece, que resiste la comparación. Los que confiaron en nosotros y compraron el primer juego van a poder terminar la saga en esta generación, independientemente de si en el futuro se decide una cosa u otra.

“ CREEMOS QUE HEMOS HECHO UN JUEGO QUE RESISTE LA COMPARACIÓN CON LA NEXT GEN ”

Vuestro trabajo con *Castlevania* está a punto de concluir, pero por recientes entrevistas y tuits de Dave Cox, parece que Mercury Steam va a seguir ligada a Konami. ¿Vuestro nuevo proyecto estará ligado a una IP de Konami? ¿Se tratará de un nuevo *Contra* como se dio a entender hace unos meses o por el contrario será algo completamente original?
Desde Mercury Steam preferimos tener este tipo de detalles en la esfera privada, entre dos empresas que nos llevamos muy bien, que hemos trabajado juntos durante 6-7 años ya. Está siendo una relación estupenda, pero hay cosas que pertenecen a la esfera privada. Por eso disculpadme si no os puedo dar más detalles.

Como fan de la saga... ¿quién te gustaría que desarrollara la siguiente entrega de *Castlevania*? ¿un equipo de Konami o alguien externo?
Es una buena pregunta, porque no sé qué responderte. Yo siempre he defendido nuestro acercamiento a *Castlevania*, como muy diferente a lo que había hasta ahora. Por lógica, me gustaría que lo siguiente que se hiciera fuera diferente y ofrezca nuevas posibilidades.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 58

TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION. Tras arrasar en PS3 y 360 y convertirse en uno de los mejores juegos de 2013, *Tomb Raider* se estrena en la next gen con una puesta al día de su última aventura.



PÁGINA 64

MARIO PARTY ISLAND TOUR. Más de 80 minijuegos que podrás llevar donde quieras con el primer *Mario Party* de 3DS.



PÁGINA 66

NARUTO SUN3 FULL BURST. *Ninja Storm 3* se actualiza con un nuevo episodio, nuevos personajes, trajes...

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.























18 ■ Aventura ■ Crystal Dynamics ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ 31 de enero ■ Contenido:

Lara se hace un lifting para su debut en la nueva generación



TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION

Lara cada día se parece más a una folclórica. Cada poco estrena nuevo pelo, se retoca un poquito la cara y le salen nuevas curvas, pero todos sabemos que sigue cantando las mismas canciones.

■ **UNA DE LAS MEJORES AVENTURAS DEL 2013** llega a PS4 y Xbox One poco menos de un año después de su salida en la pasada generación. Crystal Dynamics supo devolver a Lara parte de la gloria perdida con un reinicio de la saga que nos situaba en el origen del mito, con Lara pasando de joven arqueóloga a heroína de acción por pura supervivencia: nuestro barco naufraga en una misteriosa isla en la que debemos sobrevivir al entorno y a sus hostiles habitantes.

Square-Enix nos trae ahora una edición "definitiva" que pretende aprovechar el potencial de las nuevas máquinas. Lo primero que notaremos, como suele ser habitual en la saga, es el nuevo acabado de Lara. El número de polígonos en su rostro se ha quintuplicado y el pelo de nuestra heroína reacciona a nuestros movimientos y al entorno de un modo mucho más realista, gracias a la tecnología Tress FX, que ya vimos en PC.

→ **LA RESOLUCIÓN A 1080P** hace que los mapeados, las texturas y los efectos de partículas luzcan mucho más nítidos y realistas. Además, han multiplicado el número de efectos hasta en 15 veces, dando como resultado un apartado gráfico bastante espectacular, pero al que se le nota demasiado





LARA LUCE MEJOR QUE NUNCA en esta edición definitiva, que multiplica polígonos, curvas, texturas, efectos de partículas,...



EL ARGUMENTO NOS LLEVA A UNA ISLA que esconde mucho más de lo que parecía a simple vista. Estilo Perdidos.



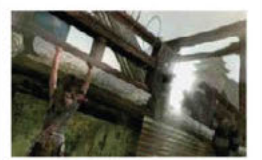
LARA VA APRENDIENDO "TRUCOS" realmente útiles para sobrevivir, como lanzarse por tirolinas, escalar con un piolet...

Una Lara estilo Hollywood

Uno de los mayores aciertos del reinicio de la saga fue "tomar prestado" ese estilo peliculero que ha hecho triunfar a Nathan Drake en todo el mundo. La era de los videojuegos palomiteros viene para quedarse, y Lara es un buen ejemplo:

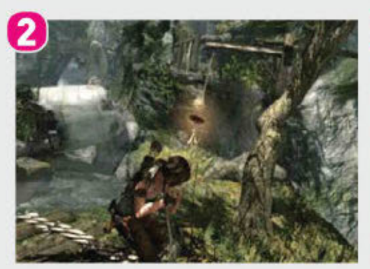


LA ACCIÓN no nos da ni un respiro durante toda la aventura: saltos imposibles, escapar mientras se cae un edificio, tiroteos multitudinarios...



LA CÁMARA siempre está situada en el lugar perfecto para seguir a Lara del modo más peliculero. Pueden parecer perspectivas imposibles, pero siempre son muy jugables.

2



3



REINICIANDO UN MITO

Tomb Raider no se convirtió en uno de los mejores de 2013 solo por sus gráficos, sino por su variedad y calidad jugable:

1. LAS ZONAS PLATAFORMERAS pueden llegar a ser "algo" exageradas, con edificios derruyéndose, tablones que se descuelgan, puentes que caen... Sí, lo sabemos, es una fantasmada total, pero nos encanta.

2. LOS PUZLES JUEGAN CON LA FÍSICA siguiendo el estilo marcado por aventuras como *Half-Life*. Igual estamos exagerando, pero son de lo mejorcito en mucho tiempo.

3. LOS COMBATES son bastante simplones, con enemigos bobos y una resistencia a las balas portentosa, pero resultan espectaculares.

su reciente pasado en PS3 y 360. En cuanto al juego en sí, la mezcla de géneros sigue siendo su punto fuerte. Los combates nos recuerdan a los de *Uncharted* (el eterno debate de quién copio a quién daría para un reportaje entero). Los tiroteos son directos, simplones, facilones y muy cinematográficos, con explosiones y partes del escenario volando por lo aires constantemente, aunque en algunas ocasiones no tenga ningún sentido. La inteligencia artificial de los enemigos sigue siendo igual de tontorrona, con soldados que se quedan quietos esperando a que les demos matarile o moviéndose de una cobertura a otra cuales pollos sin cabeza.

Las zonas plataformeras son tan extremas y ridículas como en el original, con escenarios que se vienen abajo como consecuencia de una fuerza desconocida, el script, o juego guionizado. Eso ▸▸

Cirugía facial adolescente

La Lara jovencita nos encantaba, pero sus creadores han decidido que pase por el quirófano para hacerse unos retoquitos aquí y allá. ¿No es muy pronto para operarse?



5 VECES MÁS POLÍGONOS en el rostro de Lara dan para mucho. Para tanto, que hasta parece otra persona. Cosas del realismo.



LAS TEXTURAS EN HD ofrecen un detalle mucho más realista cuando Lara se mancha con barro, sangre, agua, polvo...



EL PELO parece que tiene vida propia. Reacciona a los movimientos que hagamos, cambia de color según la luz...



LAS COBERTURAS SON AUTOMÁTICAS, pero son básicas para sobrevivir. Solo están disponibles durante los tiroteos.



LARA VIVE SITUACIONES LÍMITE durante toda la aventura. Aunque el juego es facilón, hay que estar muy atentos.



LOS CHIFLADOS QUE HABITAN LA ISLA no dejan de intentar matarnos o capturarnos. Y eso que no les hemos hecho nada.



LOS COLECCIONABLES ESTÁN REPARTIDOS por las zonas más recónditas del escenario. Encontrarlos lleva su tiempo.



LAS PELEAS CUERPO A CUERPO no son muy numerosas, pero son brutales, impactantes y muy divertidas.

Lara Croft

Esta aventura nos permite ser testigos del paso de Lara de jovencita en busca de aventuras a una mujer superviviente y heroica.

no quita para que sean tremendamente efectivas. Los numerosos puzles también son una de sus mayores virtudes. Para solucionarlos debemos jugar con el motor físico, de un modo muy realista, intuitivo y divertido. En general, el desarrollo está bastante guionizado, aunque los escenarios ofrecen suficientes caminos secundarios, secretos y coleccionables como para entretenernos explorando mucho más que en otras aventuras similares. También nos gusta ese estilo "zeldero" que nos obliga a revisitar los escenarios para usar nuevas habilidades que nos permitan alcanzar zonas antes inaccesibles.

SIN TENER EN CUENTA LAS MEJORAS GRÁFICAS, esta edición definitiva no ofrece nada nuevo para los que jugasen al original. No hay nuevas misiones, tumbas, puzles o zonas y el desarrollo también es el mismo. Eso sí, podremos usar el Dualshock 4 pa-



LA VARIEDAD DE SITUACIONES es uno de los motivos por los que esta aventura consigue enganchar como pocas.





■ AÑADE GRÁFICOS MEJORADOS A UNA DE LAS AVENTURAS DEL AÑO PASADO ■





LOS ESCENARIOS están repletos de detalles, desde la tupida vegetación (izq.) hasta edificaciones más elaboradas (derecha).

Un poco de next gen

La edición definitiva quizás llega demasiado pronto como para poder aprovechar el verdadero potencial de las nuevas consolas de Sony y Microsoft, aunque muchos aspectos técnicos se han mejorado para hacerlo más espectacular. Para ser justos, es como si estuviéramos jugando a la aventura original en un PC potente y da la sensación de que casi nada se ha rediseñado desde cero:



EN EL MANDO DE SONY oímos las voces por el altavoz e incluso hay comandos de voz para Kinect y la PS Camera. Detallitos.



LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS son mucho más numerosos que en el original y muestran bastante más detalle y realismo.



LA ILUMINACIÓN ya era muy realista, pero en la edición definitiva hay momentos para quedarse boquiabiertos.

ra oír las voces de nuestra radio a través del altavoz o para ver cómo la barra luminosa se vuelve roja al coger una antorcha (qué pasada, ¿eh?). Por todo esto solo hay dos motivos para hacerte con *Tomb Raider* en PS4 o Xbox One: que queráis rejugar la aventura con un apartado gráfico más espectacular porque sois muy fan (estaríais un poco loco) o que no hayáis disfrutado aún de este juegazo (estarías completamente locos si no os hacéis con él ya mismo). HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las mejoras gráficas,** como texturas, efectos de partículas, iluminación...

■ **La jugabilidad** del original, que mezcla puzles, plataformas y acción.

Lo peor

■ **La IA de los enemigos** sigue siendo muy corta. Podrían haberla arreglado.

■ **Que lo hayas jugado** en PS3 o 360. Si es así, no merece la pena rejugarlo, la verdad.

Alternativas

• **Uncharted 3** es el "némesis" masculino de Lara. Reúne los mismos ingredientes.

• **AC IV Black Flag,** hoy por hoy, es la mejor opción si quieres disfrutar de otra aventura en PS4 y Xbox One.

■ **GRÁFICOS** Las mejoras graficas se notan, pero esperamos más de PS4 y XO.	85
■ **SONIDO** La música está genial y el doblaje al castellano es sobresaliente.	90
■ **DURACIÓN** 15 horas para completarlo todo. El online esta ahí, pero es aburrido.	80
■ **DIVERSIÓN** La mezcla de géneros es genial y tiene un desarrollo que engancha.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

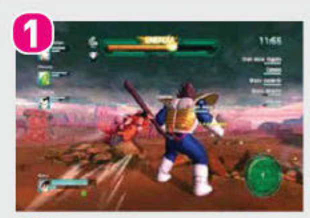
Valoración

La puesta a punto gráfica no es para volverse loco y en cuanto a contenido o mejoras jugables no hay nada de nada, pero sigue siendo uno de los grandes del año pasado. Si tienes PS4 o XO y no lo has jugado, no te lo puedes perder.





UN NUEVO TÍTULO de lucha en tercera persona se une al amplio catálogo de Dragon Ball, la serie creada por el mangaka Akira Toriyama.







COMBATIENDO EN COMPAÑÍA

Battle of Z es un juego en el que prima más el combate online que el offline, ya que posee hasta dos modalidades para que juguemos con hasta tres amigos a través de la red.

1. UN JUGADOR. Junto a personajes controlados por la consola, participamos en las más de cuarenta misiones, en las que podemos ser del bando de los buenos o de los malos.

2. COOPERATIVO. En el primero de los dos modos online jugamos a las mismas fases del punto anterior con la novedad de que lo hacemos acompañados de tres amigos.

3. BATALLA. Divididos en dos equipos de cuatro, hasta ocho personas pueden luchar unos contra otros en alocados combates con diferentes reglas en cada uno. Son divertidos.

Esta vez no pelearás solo

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

El planeta Tierra vuelve a estar en peligro y sólo un grupo de Saiyans, encabezados por el mítico Goku, pueden salvarnos a todos.

DRAGON BALL VUELVE CON UN NUEVO JUEGO DE LUCHA que supone una vuelta de tuerca más al universo creado por Akira Toriyama. En sus más de 40 misiones, *Battle of Z* aborda lo ocurrido en la segunda parte de la serie, es decir, desde la llegada de los Saiyans a nuestro planeta hasta después de Boo. Podemos disfrutar de estas pruebas solos o con amigos, ya que existen dos modos online que son los protagonistas absolutos del juego debido a que ofrecen muchas más opciones que el offline.

Battle of Z se centra en batallas en tercera persona en las que combatimos acompañados por otros tres aliados más. Juntos luchamos contra todos los enemigos que aparecen en pantalla. Estas peleas, que se desarrollan en amplios entornos (en tierra firme o en el aire) por los que tenemos libertad de movimientos, destacan por ser frenéticas y muy rápidas, con bruscos y mareantes giros de cámara.

LOS COMBATES POSEEN UN SISTEMA FÁCIL y asequible, en el que cada botón del mando realiza una acción diferente. Así, tenemos ataques cuerpo a cuerpo, ráfagas de energía y, cómo no, poderosos ataques especiales que cambian dependiendo del héroe al que estemos controlando.

El apartado gráfico, con diseños basados en el estilo de To-

Gohan

Es uno de los más de 60 personajes que se dan cita para repartir "estopa" en estos combates por equipos.





GRÁFICAMENTE ES FIEL A LA SERIE, aunque no faltan los "dientes de sierra" y los personajes "brillan" demasiado.



EN CADA DESAFÍO hay un límite de tiempo. Si el contador llega a cero y no hemos superado la misión, perderemos.



CAPITANEANDO UN EQUIPO de cuatro personajes, nos enfrentamos a épicas batallas multitudinarias de 4 vs 4 o incluso 4 vs 1.

Prepárate, antes de luchar

Al triunfar en cada misión, somos recompensados con experiencia, que nos ayuda a subir de nivel, con dinero para comprar ítems especiales y con ciertos objetos que aumentan las estadísticas de nuestro personaje. Antes de comenzar un nuevo desafío, es recomendable saber qué cosas mejorar (salud, ki...).



LAS CARTAS aumentan los niveles de salud, resistencia, velocidad, etc. Hay muchos tipos y algunas solo admiten un uso.



LOS OBJETOS son ítems famosos de la serie que también se utilizan para tener ventajas en combate, como poder curarnos solos, etc.

TENEMOS UN SISTEMA DE ÓRDENES para nuestros compañeros que se realizan usando la cruceta del mando. Podemos animarles a que sigan peleando, a que nos ayuden o a que se defiendan. Además, todos juntos, desencadenan ataques combinados muy poderosos.





riyama, presenta personajes y escenarios con una calidad correcta, aunque el brillo que presentan los protagonistas resulta excesivo. Las localizaciones son algo más simples, aunque no faltan los elementos destructibles.

A todo esto hay que sumarle una banda sonora original a la que se le unen los ya famosos efectos de sonido del anime. Tampoco falta el doblaje al inglés y el original japonés, que casan con los subtítulos en castellano. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La fiel ambientación** de escenarios y personajes nos remite a la serie.
- **Buenas y divertidas opciones,** sobre todo dentro del modo online.

Lo peor

- **Los bruscos** movimientos de cámara dificultan el juego. Son realmente mareantes.
- **La ausencia de modo offline** para más de un jugador. Habría sido la guinda.

Alternativas

- **Naruto SUNS 3** es uno de los mejores juegos de lucha basados en un anime.
- **One Piece Pirate Warriors 2** es un beat'em up en el que lo mejor del manga se fusiona con unas misiones llenas de acción.

GRÁFICOS Personajes y entornos fieles a los diseños originales, aunque con defectos.	81
SONIDO Temas nuevos que se unen a los efectos de sonido del anime.	79
DURACIÓN Más de cuarenta misiones y diversas opciones en los tres modos que hay.	82
DIVERSIÓN Poder rejugar con amigos todas las misiones le otorga más vida útil.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Destinado al juego online más que al offline, *Battle of Z* es un título que rezuma acción por los cuatro costados. Una acción algo descompensada ante la ausencia de un modo offline para dos jugadores, pero los fans de Goku lo van a disfrutar.

3 ■ Party game ■ Nintendo ■ 1-4 Jugadores ■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible



LOS MINIJUEGOS son la salsa de la saga *Mario Party*, y en *Island Tour* tenéis 80 nuevos y bastante variados.

Fiestas de bolsillo

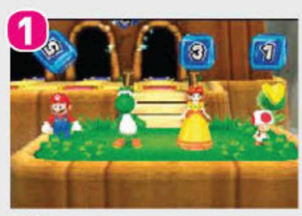
MARIO PARTY ISLAND TOUR

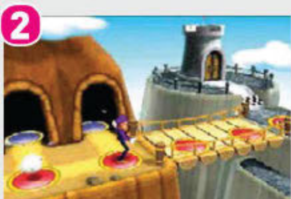
Aunque *Mario Party* se prodiga más en sobremesa, Nintendo tampoco olvida a sus portátiles: tras GBA y DS, la fiesta llega a 3DS.

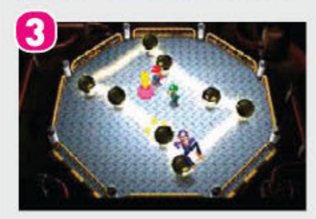
■ **DESPUÉS DE QUE MARIO PARTY 9** para Wii renovase hace un par de años la ya trillada mecánica tradicional de la saga, este *Mario Party: Island Tour* va aún más allá. Esta vez, los siete tableros que incluye se juegan de manera muy diferente, con distintas reglas y objetivos como ir a bordo de propulsores, caer en las casillas exactas o reunir miniestrellas. Esto es sin duda el punto más fuerte del juego y un paso adelante más en la saga, ya que proporciona una gran variedad y en general los distintos planteamientos están muy bien logrados. Pero si los tableros son la columna vertebral de un *Mario Party*, los minijuegos son su corazón. Hay 80: en general son bastante sencillos, y muchas de sus ideas os recordarán a anteriores *Mario Party*, pero lo cierto es que divierten.

Su mayor acierto es la manera en que aprovechan las diferentes funciones de 3DS. Algunos minijuegos se juegan con botones, otros con el stylus, y en algunos debéis mover la consola haciendo uso de sus sensores de movimiento. Además, hay un Modo Libre por si queréis jugarlos sin necesidad de tablero.

→ **EL MAYOR PROBLEMA** de *Island Tour* es que jugar solo no es tan divertido como en compañía. El modo que era la gran esperanza para las partidas en solitario (Torre de Bowser) solo logra entretener







TABLEROS Y MINIJUEGOS

El modo principal (Fiesta) mantiene toda la esencia de Mario Party, al tiempo que aporta ideas frescas.

1. ORDEN DE TIRADA. Como es habitual en la saga, al comienzo de la partida todos lanzan el dado para determinar el orden en el que moverá cada uno. El que saca el número más alto mueve primero en todos los turnos de la partida.

2. A TRAVÉS DEL TABLERO. En cada turno, los cuatro participantes (algunos pueden estar controlados por la consola) usan el dado para precisar cuántas casillas avanzarán. Muchas de las casillas tienen efectos especiales, y si un jugador cae en ellas pueden ocurrir diferentes cosas.

3. MINIJUEGOS. Con cierta frecuencia (depende de cada tablero) hay que disputar un minijuego todos contra todos. Si quedáis en buen lugar en el minijuego, obtendréis alguna recompensa (que también depende del tablero) que os permitirá beneficiaros en vuestro camino hacia la meta.

Yoshi

El juego incluye diez personajes jugables, habituales de los juegos de Nintendo: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Wario, Waluigi, Yoshi, Boo, Toad y Bowsy.





ESTE TABLERO está inspirado por la Senda Arco Iris de Mario Kart. En él ganamos propulsores para multiplicar la tirada.



LOS MINIJUEGOS son sencillos pero variados, ya que aprovechan las distintas características de la consola.



EL VOLCÁN DE BOWSER es un tablero en el cual gana el que más lejos se queda de la meta. ¡Nos encanta!



EN CIERTOS MOMENTOS de la partida hay que escoger hacia qué dirección del tablero dirigirse. ¡Elegid bien!

Varios tableros, varias reglas

Lo que más nos ha gustado del juego es la gran variedad de sus siete tableros. Cada uno de ellos es casi como un modo de juego distinto, con reglas y objetivos muy diferentes. Esta variedad es un incentivo para seguir jugando y alternando tableros.



EN CADA TABLERO hay cosas más decisivas que otras. En algunos lo más importante es la habilidad, en otros la pura suerte y en algunos las victorias que obtengáis en los minijuegos.



LAS REGLAS Y OBJETIVOS varían en cada uno de los siete tableros. Además, los premios de los minijuegos están enfocados para adaptarse a los objetivos de cada tablero.

CON UNA SOLA COPIA DEL JUEGO PUEDEN DISFRUTAR HASTA 4 PERSONAS

TORRE DE BOWSER. Este modo individual está pensado para proporcionar un mayor atractivo a las partidas en solitario. En él, tenemos que subir 30 plantas y superar un minijuego en cada una. Cada 5 plantas nos enfrentamos a un jefe, y en la última de todas nos espera el mismísimo Bowser.





hasta cierto punto. En sobremesa este problema no sería tan grande, ya que sólo haría falta una consola para que jugasen 4, pero en portátil es diferente, y la ausencia de online no ayuda. Eso sí, valoramos mucho el hecho de que solo hace falta una copia del juego para que hasta 4 personas disfruten de su multijugador completo, así que sólo tendréis que preocuparos de reunir cuatro 3DS distintas en la misma habitación. Si lo hacéis, lo pasaréis muy bien. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las diferentes mecánicas** de cada tablero lo hacen muy variado.
- **Hasta 4 jugadores** simultáneos pueden disfrutarlo con una sola copia del juego.

Lo peor

- **Jugarlo solo** no tiene la misma gracia que disfrutarlo en compañía.
- **No tiene opciones online** de ningún tipo, solo multijugador local.

Alternativas

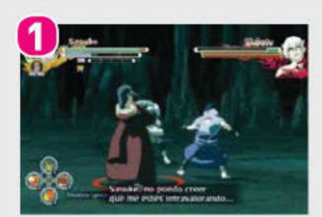
- **Mario Kart 7** también destaca por su multijugador, y tiene online.
- **Disney Infinity** para 3DS es un juego distinto del de otras consolas: un título de minijuegos muy inferior a este *Mario Party*.

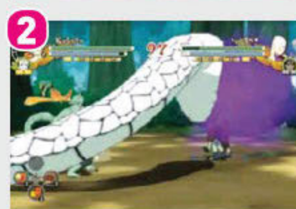
GRÁFICOS No destaca por sus gráficos, y sigue la línea estética de la saga.	74
SONIDO Melodías resultonas acompañadas de voces de los personajes.	74
DURACIÓN En compañía tenéis para mucho, pero en solitario os cansaréis antes.	80
DIVERSIÓN Lo mismo: el multijugador divierte mucho, solo no tanto.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

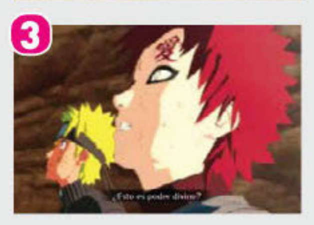
Valoración

Un buen *Mario Party*, aunque en portátil le cuesta brillar, y para disfrutarlo plenamente será mejor que contéis con tres amigos con 3DS. Este juego aporta buenas ideas a la saga, y merece un reconocimiento por ello.

12 ■ Lucha ■ Namco Bandai ■ Texto: 1-2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 € ■ 31 enero ■ Contenido:







EXTRAS DE LA GUERRA NINJA

Además de todo lo que pudimos ver en el pasado *Ultimate Ninja Storm 3*, este *Full Burst* incorpora novedades para todos los gustos.

1. EPISODIO ADICIONAL. Para detener la peligrosa técnica del Edo Tensei, los hermanos Sasuke e Itachi Uchiha deben hacer frente a un peligroso enemigo que se esconde en la sombra.

2. NUEVO PERSONAJE JUGABLE. El escurridizo Kabuto muestra su lado más salvaje y poderoso tras haber alcanzado el Modo Ermitaño. Es uno de los luchadores más fuertes del juego.

3. GRAFICOS MEJORADOS. Las cinemáticas, que pueden alcanzar los veinte minutos de duración, se han retocado para ofrecer una visión más nítida y realista de los momentos más impactantes.



NARUTO SHIPPUDEN UNS3 FULL BURST es la versión completa y mejorada del juego que salió hace casi un año en PS3 y Xbox360.

La guerra aún no ha terminado

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

El ninja más alocado del manga y el anime vuelve a las consolas con la misma historia de siempre, pero contada como nunca.

■ **LAS REFORMAS HAN LLEGADO AL MUNDO NINJA** y han conseguido mejorar con creces todo lo que vimos hace casi un año en *Ultimate Ninja Storm 3*. Entre los nuevos elementos que se han incorporado, destaca un nuevo capítulo para el modo Aventura Definitiva, que podremos disfrutar tras la batalla final, y tras haber realizado algunas misiones secundarias. En este capítulo controlamos a los hermanos Itachi y Sasuke Uchiha, quienes deben luchar contra un viejo conocido que, durante casi media hora, no nos deja ni un minuto de respiro, convirtiéndose en uno de los jefes más difíciles del juego y que está disponible en el plantel final.

→ **AL IGUAL QUE EN EL RESTO DE JUEGOS DE NARUTO,** el desarrollo se basa en combates 1 vs 1, con un profundo sistema que no ha variado respecto a *Storm 3*: ataques cuerpo a cuerpo, a larga y corta distancia y técnicas especiales que necesitan chakra. Aparte, se mantienen los 2 despertares de cada héroe (ataques muy poderosos acompañados de espectaculares cinemáticas) y la mejora en la IA de los personajes de apoyo.

Naruto

Es el protagonista indiscutible, pero comparte cartel con otros 87 personajes, todos extraídos del manga de Masashi Kishimoto. Esta versión añade un personaje que no estaba en *Storm 3*: Kabuto en su versión más poderosa.







LOS COMBATES 1 VS 1 continúan siendo el atractivo principal del juego. Éstos son rápidos y muy adictivos.



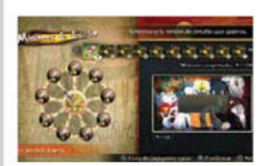
EL PLANTEL DE LUCHADORES es el más amplio hasta la fecha. Son 81 personajes jugables, más 7 de refuerzo.



TRAS TERMINAR LA HISTORIA, el vasto mundo ninja se abre ante nosotros. La exploración es la protagonista.

Más allá de la historia

Aparte de lo que ofrece la extensa Aventura Definitiva, tenemos disponible un interesante modo de Combate Libre donde se nos presentan curiosos desafíos y se muestra el plantel definitivo de personajes. Personajes que cuelgan sus atuendos habituales para vestir otros más desenfadados.



MISIONES. Se han añadido más de cien misiones distintas. Si ganamos todas desbloqueamos imágenes especiales.



A LA MODA. Los 38 trajes adicionales que aparecieron hace tiempo se han incluido para dar a las peleas un toque diferente.

HACIENDO HISTORIA: Gracias al apartado Cronología del Mundo Ninja, revivimos las batallas más recordadas de toda la serie desde el inicio de la historia hasta los hechos de la Cuarta Guerra Ninja, pasando por momentos tan famosos como el Kakashi vs Zabuza o el Itachi vs Sasuke.





El apartado técnico en Cel-Shading también ha mejorado en esta versión. Las cinemáticas son más nítidas y aportan mayor sensación de realismo, lo que sumado al modelado de los personajes sobrepasa en calidad a la serie de televisión. Y para terminar, también se han incluido hasta 100 misiones adicionales, que dan para mantenernos horas pegados al mando, y 38 trajes. Como veis, tenemos Naruto para rato...

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La espectacularidad** de los combates que nos enfrentan a los jefes finales.
■ **El modo Aventura Definitiva** es muy fiel a la historia original.

Lo peor

■ **El control no responde** como debería en ocasiones.
■ **Se echan en falta** otros personajes en el plantel. Tener solo uno nuevo sabe a poco.

Alternativas

• **Persona 4 Arena** fusiona lo mejor de los JRPG y el anime con un estilo de lucha particular.
• **Saint Seiya Brave Soldiers** ofrece combates frenéticos protagonizados por los Caballeros de la diosa Atenea.

■ **GRÁFICOS** Nítidos y muy coloridos. Animación mejor que la de la serie.	89
■ **SONIDO** Melodías nuevas basadas en el anime y voces en inglés y japonés.	84
■ **DURACIÓN** La Aventura Definitiva da para 9-10 horas, pero el resto de desafíos...	94
■ **DIVERSIÓN** Los rápidos combates y las misiones adicionales pican bastante.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

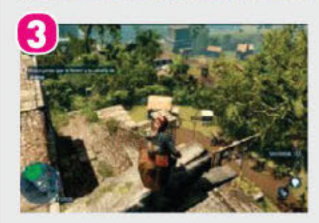
Valoración

Dirigido a los fans de Naruto, *Full Burst* es una buena opción para los que no se hicieron con la anterior versión. Los que sí que jugaron a *Storm 3* tienen nuevos retos que superar con el nuevo capítulo y las misiones.









EN LA AMÉRICA DEL SIGLO XVIII

El juego está ambientado unos años antes de la revolución americana, en plena época colonial. Hay tres escenarios principales, entre los que no existen zonas de transición:

1. NUEVA ORLEANS es el centro neurálgico de la acción. Sus edificios son bajos y en sus calles nos cruzamos con muchos ciudadanos que chismorrean en francés, lo que le da un mayor empaque a la ambientación. No faltan las típicas atalayas para ir desbloqueando el perfil del mapa.

2. EL PANTANO es un lugar donde tratamos con algunos contrabandistas. Las ramas de los árboles son perfectas para desplazarse al más puro "estilo Tarzán". Además, se puede navegar con canoas o nadar, si se prefiere.

3. CHICHÉN ITZÁ, unas ruinas mayas ubicadas en México, son el entorno más peculiar. Hay una plantación de esclavos, pero también riscos y cuevas que podemos explorar. Además, hay una cuarta localización testimonial, en una montaña de Nueva York, donde coincidimos con un viejo conocido.



LA REGIÓN DE LUISIANA vuelve al primer plano con esta revisión digital del "spin off" de *Assassin's Creed III* que vio la luz en PS Vita en 2012.

La "hermana" se retoca el maquillaje

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

Año y cuarto después de dejarse caer por PS Vita, Aveline de Grandpré da el salto a la sobremesa, refinando sus planes de libertad antiesclavista.

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, se ha puesto de moda la traslación de juegos de unas plataformas a otras bajo la etiqueta de "HD". Es una receta barata para maximizar el rendimiento de los juegos y que los puedan probar todos aquellos que no pudieran hacerlo en la plataforma originaria. *Assassin's Creed,* una de las sagas más recurrentes del último lustro, se suma también a esa tendencia, con una adaptación (disponible solo en formato digital) para PS3, Xbox 360 y PC de *Liberation,* el juego aparecido en PS Vita en octubre de 2012.

El argumento, muy independiente del resto de entregas, muestra los esfuerzos de la asesina Aveline de Grandpré por liberar a su ciudad, Nueva Orleans, del esclavismo colonialista. Aunque el marco histórico es bueno, lo cierto es que la narrativa es muy atropellada, con una protagonista carente de carisma y un elenco de personajes que va y viene a salto de mata.

➔ LA SIMBIOSIS CON EL ENTORNO es, como siempre, la clave del desarrollo. Es una delicia dar brincos y trepar por edificios, cajas, riscos... Todo el mobiliario urbano está a nuestro servicio para que lleguemos a cualquier sitio, "parkour" mediante.

Las misiones son bastante lineales y no ofrecen grandes opciones de actuación, ya que,

Aveline

Es la primera mujer protagonista en la saga, pero su carisma está muy lejos del de sus "hermanos" Altair, Connor o, sobre todo, Ezio.





LOS COMBATES se basan en ataques y contraataques. El sistema funciona bien, aunque, a veces, es algo ortopédico.



LA CANOA es el único vehículo que manejamos. También hay un carruaje de caballos, pero su uso se reduce a una misión.



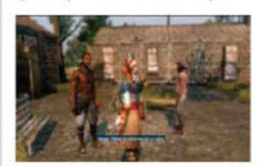
EL "PARKOUR", santo y seña de la saga, se mantiene. El entorno está ideado para que casi siempre haya algo sobre lo que apoyarse.

Amante de ir a la **última moda**

La principal característica del título respecto a otras entregas es que podemos ataviar a la protagonista con tres vestidos diferentes. Como siempre, está el estándar de asesina, que es el más apropiado para los combates y para dar brincos por los escenarios, pero hay otros dos que le dan otro toque a las partes de sigilo:



DAMA. Con él podemos seducir o sobornar a los guardias para colarnos en un sitio. Lo malo es que no permite saltar ni trepar.



ESCLAVA. Permite confundirse entre la gente para no llamar la atención. También permite luchar y hacer el cabra por el entorno.

LA AVENTURA es la misma que vimos en PS Vita hace un año y tres meses. El mayor cambio es que los gráficos se han remozado y lucen algo mejor, aunque los rostros resultan bastante inexpresivos. Se han añadido nuevas misiones y también se ha remasterizado el apartado sonoro.





por ejemplo, no se les saca todo el partido a los 3 vestidos que hay. La IA tampoco ayuda, pues a menudo hay enemigos que se quedan mirándonos mientras delinquimos delante de sus narices.

Técnicamente, el juego ha mejorado respecto a PS Vita, con un acabado más detallado de los personajes, pero el "popping" es una constante en los escenarios. Habiendo salido ya *Assassin's Creed IV Black Flag*, este juego se ve "pequeño" para sobremesa. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El "parkour",** que es la esencia de la saga, se mantiene tan fresco como el primer día.

■ **Los tres vestidos,** que añaden variedad, aunque no se les acabe de sacar partido.

Lo peor

■ **La falta de carisma** de Aveline y Nueva Orleans, muy por detrás del resto de la saga.

■ **El precio,** que asciende a 19,99 euros. Además, solo sale a la venta en formato digital.

Alternativas

• **Assassin's Creed Heritage Collection,** un recopilatorio que incluye los cinco primeros títulos de la saga.

• **Assassin's Creed IV Black Flag** es la entrega más completa, por desarrollo y por gráficos.

■ **GRÁFICOS** Mejorados respecto a Vita, pero se ve el cartón. Hay "popping" a manta. **77**

■ **SONIDO** Está doblado, pero la voz de Aveline está forzadísima. La BSO sí cumple. **70**

■ **DURACIÓN** La historia principal dura nueve horas. Hay misiones secundarias. **75**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo cumple, pero se nota que estaba pensado para una portátil. **68**

PUNTUACIÓN FINAL 71

Valoración

Es un título correcto y que mantiene intacta la esencia de *Assassin's Creed*. Ahora bien, aunque tenga pequeñas mejoras, no deja de ser una adaptación de un juego portátil, lo que le impide estar a la altura del resto de títulos de la saga.

THE WALKING DEAD SEASON 2 vuelve a sar una clase magistral de cómo hacer una aventura genial.





CLEMENTINE tiene que pasar página después del dramático final de la primera temporada. En su viaje conocerá a nuevos amigos mientras trata de sobrevivir.

PS3-360-iOS-PC | 16 ■ Aventura ■ Telltale Games ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 4,99 €

THE WALKING DEAD SEASON 2: EPISODIO 1

¿Cómo puede un videojuego en el que solo pulsas los botones cada rato ser tan bueno? Yo que sé, pero no dejo de jugarlo.

■ **LA HISTORIA DE CLEMENTINE CONTINÚA** con la segunda temporada de The Walking Dead, una de las mejores aventuras gráficas de los últimos años. Los que no hayáis jugado la primera temporada (ya estáis tardando) debéis saber que es una aventura que recuerda a las producciones de Quantic Dream. Tenemos que explorar los escenarios en busca de objetos al estilo de las clásica aventuras "point and click" y tomar decisiones, tanto en los diálogos como en la acción. Las consecuencias son mucho más palpables que en otros juegos de este tipo, suponen verdaderos dilemas éticos y la historia está tan bien contada que engancha tanto como un juego arcade de toda la vida. Las situaciones que vivimos y la transmisión de emociones vuelve a ser su mayor virtud. Lo malo es que los que jugaran la primera temporada no van a encontrar ninguna novedad reseñable, y eso nunca es algo bueno. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	82
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	89

Valoración La historia, las decisiones, la empatía con Clementine y las situaciones que vivimos son excelentes, pero esperábamos alguna novedad.

PUNTUACIÓN FINAL 87

PC | BROKEN AGE ACTO 1

7 ■ Aventura gráfica ■ Double Fine ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 22 €

LA NUEVA AVENTURA GRÁFICA DE TIM SCHAFER nos pone en la piel de dos personajes que viven peripecias en paralelo. Descubrir cuál es la conexión entre ellos es parte de la gracia de un juego que nos devuelve a los tiempos clásicos del "point and click". Resolver puzles con objetos y desarrollar conversaciones con curiosísimos personajes son las tareas principales de estas casi 5 horas de juego (el segundo acto llegará de forma gratuita en breve). Por supuesto, el sentido del humor es clave en el juego.



Valoración Tan entretenido como las aventuras de los 90 y con una estética que os enamorará. Algunos puzles son más flojos. **88**

3DS | 3D STREETS OF RAGE

12 ■ Beat 'em up ■ SEGA ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 5 €

OTRO DE LOS CLASICAZOS DE MEGA DRIVE aterriza en 3DS con funcionalidad 3D, filtros visuales y la posibilidad de activar el modo "puños de la muerte" para matar a los rivales de un golpe. Por lo demás, es idéntico al juego que disfrutamos en 1991: tenemos tres personajes para elegir y nos esperan 8 niveles plagados de "punks", macarras y jefes finales a los que partir la cara. Se puede jugar a dobles o activar el ataque de la policía, mientras suena de fondo las geniales melodías de Yuzo Koshiro.



Valoración Su BSO y su ambientación siguen emocionando como antes, pero el control y los gráficos están anticuadillos. **79**

Xbox One | MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

12 ■ Aventura ■ Microsoft ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 10 €

LA SEGUNDA PARTE de *Max and the Magic Marker* nos vuelve a poner en la piel de este valiente chavalín, que usa su rotulador mágico para resolver puzles espaciales. Por un lado, hemos de superar zonas plataformeras. Por otro, nos toca aprovechar las habilidades del rotulador para crear lianas, elevar pilares o desviar el agua, de tal forma que lleguemos a la salida de cada zona. A veces toca resolver el reto contra reloj... ¡o hasta en tiempo bala!



Valoración Su ambientación y el planteamiento de los puzles son muy efectivos, aunque gráficamente no explota Xbox One. **80**

Xbox One | HALO: SPARTAN ASSAULT

12 ■ Acción ■ 343 Industries ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano (Textos) ■ 14,99 €

SPARTAN ASSAULT SERÍA UN GRAN JUEGO si solo tuviésemos en cuenta la plataforma para la que fue creada: los dispositivos móviles de Microsoft. Si pensamos en lo que puede dar de sí un PC o una Xbox One, no nos queda más remedio que admitir que es un juego simplón, con gráficos normalitos, misiones demasiado cortas para una experiencia de sobremesa y un control que, pese a las mejoras, sigue sin ser todo lo preciso que debería.

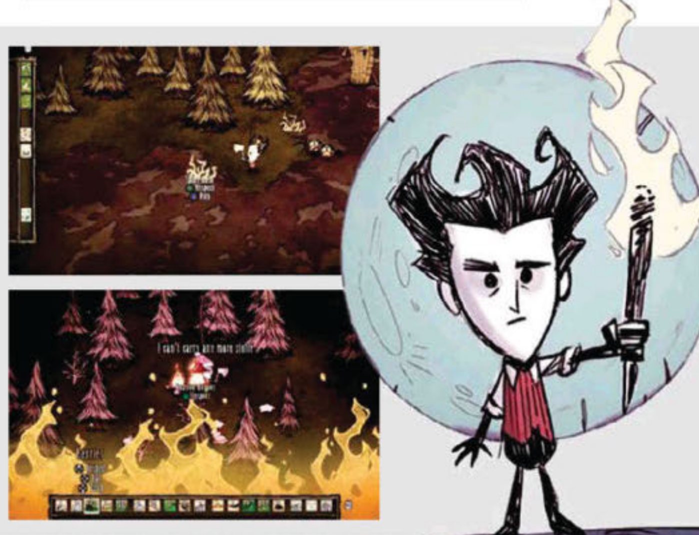


Valoración Su mecánica shooter de vista cenital engancha, pero las misiones son demasiado cortas y no tiene nada original. **65**

PS4
DON'T STARVE

7 ■ Aventura ■ Klei Entertainment ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 13,99 €

EL CIENTÍFICO WILSON se mete en un buen lío cuando crea una máquina que lo transporta a un mundo desconocido. Nosotros tenemos que ayudarle a sobrevivir el mayor tiempo posible en un entorno generado aleatoriamente. No se nos explica la mecánica de juego ni se nos da ningún tutorial. Solo un mensaje: encuentra comida antes de que caiga la noche. Algo desconcertados, nos ponemos a explorar y recolectar lo que vayamos encontrando. Hemos de alimentar o sanar a Wilson y hasta velar por su salud mental. También podemos crear herramientas: picos, hachas, armaduras... Por las noches, hay que encender un fuego para que no nos ataquen los monstruos. Ojo, si morimos, empezamos la aventura desde cero.



Valoración Una aventura original, que invita a explorar. Es repetitivo y tener que empezar de cero cada vez puede frustrar. **76**

EPISODIO



EDWARD KENWAY no aparece en todo el descargable, el primero en expandir la historia de *Black Flag* y que tiene lugar quince años después de esta.

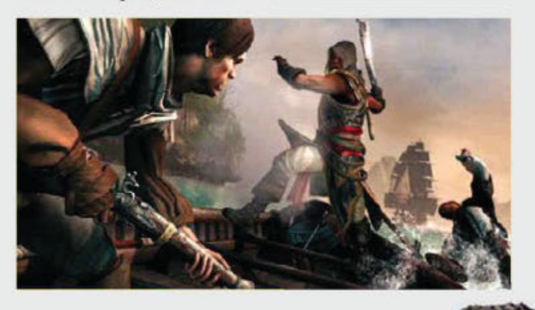
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

PS3-360-PS4-One-PC | 9,99 € - 1,4 GB

Grito de libertad

ADÉWALÉ, UN TIPO DURO como pocos, es el protagonista de este "qué pasó con" de lo que vimos en el juego principal, donde el objetivo es ayudar a los esclavos que malviven en Puerto Príncipe. El caso es que, a pesar de esta vuelta de tuerca y de resultar interesante, el desarrollo es clavado al original, si bien se han aumentado las misiones en tierra y el mapeado es nuevo. Otras innovaciones radican en las armas (un machete y un trabuco muy contundentes), pero el resultado final es un DLC conservador y cuya duración está en poco menos de cuatro horas.

VALORACIÓN ★★★☆☆



MODO



GRAND THEFT AUTO V

PS3 - 360
Precio: Gratis

Modo Captura

ADEMÁS DE MEJORAR detalles del multijugador, Rockstar ha incluido el modo Captura en su superventas, con el que llegan cuatro tipos de partidas y veinte trabajos. Robarle coches y paquetes al equipo contrario son algunos de los objetivos.

VALORACIÓN ★★★★☆



VARIOS



GRAN TURISMO 6

PlayStation 3 | Gratis - 1 GB

Actualización 1.02

DE MANERA GRATUITA ha llegado esta actualización, como fruto de la colaboración entre Polyphony Digital y Red Bull. Un kart, un coche, eventos de la Red Bull X Challenge, más créditos en modo Carrera y una bajada en los requisitos para acceder a eventos son, entre otras, sus aportaciones.

VALORACIÓN ★★★★☆

CANCIONES



JUST DANCE 2014

PS3-360-Wii-PS4-One-Wii U | 2,99 €

Varios temas

LOS MÁS BAILONGOS del lugar están de enhorabuena, ya que siguen saliendo canciones para uno de los títulos más populares de las pasadas navidades. "My Main Girl" de MainStreet o el omnipresente "Gangnam Style" de PSY están entre ellas, aunque el precio de cada tema está pasadete de rosca.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



KILLER INSTINCT

Xbox One | Gratis - 675 MB

Actualización

EL JUEGO DE LUCHA publicado por Microsoft ha recibido un completo parche que, además de corregir errores y pulir la jugabilidad, trae a Sabrewulf en sustitución de Jago como luchador de la versión gratuita. Hay que arreglar detalles como el castigo por desconectarse, pero todo apunta a que así será.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



NEED FOR SPEED RIVALS

PS3-360-PC | 4,99 € - 140 KB

Garaje repleto

ESTE PACK SATISFACE a todos los fans "completistas" del juego de velocidad, ya que contiene coches (como el Nissan GT-R de la Policía), decoraciones y otras bonificaciones que sólo estaban disponibles con la campaña de reserva. De todos modos, el coste es algo alto dado que no presenta ninguna novedad.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



DEAD RISING 3

La escasez de demos en las plataformas de nueva generación es preocupante, si bien parece que vamos viendo novedades en este aspecto. En lo que toca a Xbox One, el juego de zombis de Capcom ha visto publicada una versión de prueba, aunque bastante limitada (solo permite dos usos para unas partidas que duran veinte minutos) si tenemos en cuenta que pesa siete gigas. Es divertida, pero poco variada, algo comprensible dada su corta duración, por lo que consideradlo si dudáis en haceros con el juego tras probarlo.



DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

El último juego de Goku y compañía acaba de ponerse a la venta y, si estáis interesados en él, podéis probarlo en sus tres versiones (PS3, 360 y Vita). Cuatro personajes y misiones, los modos multijugador, cooperativo y batalla y otros detalles hacen de ella una demo muy completa.



THE WALKING DEAD: SEASON 2

Ya tenemos la versión de prueba de la segunda parte de uno de los mejores juegos del pasado año. No os vamos a contar lo que ocurre a lo largo de sus veinte minutos para no estropearos la historia, aunque sobra decir que conserva el sistema de juego y el estilo único que respira el guión.

MULTIMEDIA



MGS V: GROUND ZEROES

El 20 de marzo aterrizará, para regocijo de sus fans, la nueva entrega de la serie ideada por Hideo Kojima. ¿Cuál es la mejor manera de "calentarlos"? Pues un vídeo de quince minutos con un ejemplo de misión de infiltración.



MARIO KART 8

Antes del verano Wii U recibirá una de las franquicias clave de Nintendo. Para amenizar la espera se ha publicado un tráiler que nos enseña algunas de sus novedades y, sobre todo, que aportará tanta diversión como siempre.



KIRBY: TRIPLE DELUXE

El nuevo juego de la carismática bola rosa acaba de salir en Japón, y un vídeo de cuatro minutos fue lanzado poco antes para ilustrar su jugabilidad. Está en japonés, pero no "molesta" para ver lo que puede hacer el amigo Kirby.



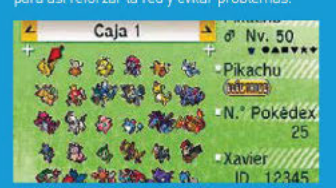
YOSHI'S NEW ISLAND

Los fans de las plataformas debéis estar atentos, ya que en pocos meses llegarán a 3DS las aventuras de Yoshi y Baby Mario. Un teaser bastante reciente muestra algunas de sus nuevas habilidades y el especial apartado gráfico.

NOTICIAS

SATURADO A TOPE

El servicio online de Nintendo se vio sobrecargado durante los días posteriores a la Nochebuena, debido en parte al acceso de nuevos usuarios y la activación de consolas traídas por Papá Noel, aunque principalmente por la brutal demanda que supuso el lanzamiento del Banco Pokémon en Japón. Como consecuencia, este fue retirado y su llegada a Europa se ha retrasado hasta nuevo aviso, para así reforzar la red y evitar problemas.



APTO PARA TODOS

Coincidiendo con el lanzamiento de PlayStation 4 en Japón, el 22 de febrero llegará la beta de *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* a la nueva plataforma. Estos detalles ya los conocíamos, pero lo que se acaba de revelar es que será abierta (cosa que no ocurrió en PC y PS3) y que no será necesaria la suscripción a PlayStation Plus, por lo que los curiosos podrán probar gratis el juego.

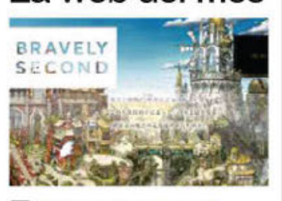
DLCs DEL NUEVO AÑO

Batman: Arkham Origins tendrá un nuevo descargable en breve, en el que el Señor Frío será el villano a batir. Este detalle no se ha confirmado, pero todo apunta a ello. Lo que sí sabemos ya es que el primer DLC para *Dead Rising 3*, llamado Operation Eagle, habrá aterrizado en Xbox One para cuando estéis leyendo este número. Tras un retraso de un mes, tendremos una misión y armas inéditas.

JUGAR SIN PAGAR

Buena época para ser suscriptor de Xbox Live o PlayStation Plus. Hasta el 31 de enero podemos descargar, sin coste y para Xbox 360, *Lara Croft and the Guardian of Light*. Y en lo que respecta a PS4, el exitoso indie *Don't Starve* ya está disponible para bajar sin abonar nada.

La web del mes



DE CARRERILLA

www.jp.square-enix.com/second
Tras el gran éxito de *Bravely Default* tanto en Japón como en Europa (y previsible en USA), Square Enix ha anunciado una segunda parte que ya tiene web oficial. Aunque esté en japonés, en ella podéis ver material del juego y su primer tráiler.



TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	GTA V	PS3 - Xbox 360	↑	4	5
2	The Last of Us	PS3	↓	1	8
3	Assassin's Creed IV: Black Flag	PS3 - 360 - Wii U - PS4 - One - PC	→	3	3
4	Bioshock Infinite	PS3 - Xbox 360 - PC	↑	10	11
5	Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
6	Beyond: Dos almas	PS3	↓	2	4
7	Fallout 3	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
8	Tomb Raider	PS3 - Xbox 360 - PC	↑	9	12
9	Red Dead Redemption	PS3 - Xbox 360	R	-	1
10	Rayman Legends	PS3 - Xbox 360 - Wii U - Vita - PC	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS





1 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - Xbox One - PS3 - 360
Ground Zeroes, el "prólogo" de *MGS V*, llegará el 20 de marzo, pero de lo que más ganas hay es del juego "final".
FECHA: 2014



2 Watch Dogs
PS3 - Xbox 360 - Wii U PC - PS4 - Xbox One
Tras el retraso de última hora, Aiden Pearce está acabando de actualizar su "smartphone" para controlar todo Chicago.
FECHA: PRIMAVERA



3 Tom Clancy's: The Division
PS4 - Xbox One - PC
La mezcla de disparos y rol de este juego de Ubisoft os tiene a todos expectantes, ya que sus gráficos prometen mucho.
FECHA: 2014



4 Titanfall
Xbox One - 360 - PC
El primer trabajo del estudio Respawn está a punto de salir del horno para dar una seria muestra de lo que puede dar de sí la nueva generación.
FECHA: 13 DE MARZO



5 Castlevania: Lords of S. 2
PS3 - Xbox 360 - PC
Drácula será el protagonista de este "hack and slash", desarrollado por el estudio español Mercury Steam.
FECHA: 27 DE FEBRERO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... GRAN TURISMO 6

La valoración de Hobby Consolas (nº 270) fue de 91.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Ambición por el detalle
Asier García

"Casi le pilla el cambio de generación, pero se ha superado. Muestra todo lo que no hubo tiempo de incluir en la quinta entrega".

NOTA **95**



Oro líquido sobre ruedas
Andrés Macho

"El garaje es espectacular, igual que la recreación de los circuitos. Es una experiencia de simulación muy completa y cuidada".

NOTA **93**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Super Mario 3D World** Wii U	93	**92**/100 "Un gran juego, aunque no llega al nivel de los *Galaxy*"	**38**/40 No disponible	**9,6**/10 "Es maravilloso y su fantástico cooperativo da para mucho"	**9,25**/10 "Nintendo lo vuelve a hacer, mezclando novedad y nostalgia"	**9**/10 "Mario muestra otra vez su capacidad para no envejecer"	**9**/10 "El mejor juego de nueva generación de todo el año 2013"
2	**Zelda: A Link Between Worlds** 3DS	92	**94**/100 "Representa el alma de *Zelda* en su más pura esencia"	**38**/40 No disponible	**9,4**/10 "Nostálgico y nuevo a la vez, está entre los mejores *Zelda*"	**10**/10 "Sin ninguna duda, se sitúa entre los mejores de la saga"	**9**/10 "Algunas de sus mazmorras son de lo mejor en años"	**8**/10 "El antiguo Hyrule es una red de seguridad para Nintendo"
3	**Tearaway** PS Vita	88	**84**/100 "Valiente y original, aunque su duración es limitadísima"	**36**/40 No disponible	**9,3**/10 "Vita ha encontrado, por fin, un icono, lleno de imaginación"	**9**/10 "Es una experiencia brillante, diferente a cualquier otra"	**8**/10 "Una de las mejores experiencias de Vita, pero es cortísimo"	**9**/10 "Más que precioso y brillante: el primer gran juego de Vita"
4	**NBA 2K14** PS4 - Xbox One	86	**90**/100 "El juego deportivo más realista que se haya visto jamás"	**-**/40 No disponible	**8,9**/10 "Una demostración de lo que pueden dar de sí PS4 y One"	**8,5**/10 "Hay que alabar a 2K Sports por la drástica renovación"	**8**/10 "El control se mantiene, pero los gráficos son increíbles"	**-**/10 No disponible
5	**Bravely Default** 3DS	85	**85**/100 "Emana un delicioso aroma a *Final Fantasy* clásico"	**38**/40 No disponible	**8,6**/10 "Es uno de los mejores J-RPG de los últimos tiempos"	**-**/10 No disponible	**8**/10 "Square Enix se vuelve a involucrar con el buen rol"	**8**/10 "Una alquímica fusión de cosas antiguas y nuevas"
6	**Forza Motorsport 5** Xbox One	85	**88**/100 "Es un nuevo estándar para los juegos de velocidad"	**-**/40 No disponible	**8,8**/10 "Conducir coches nunca se había sentido así de bien"	**8,75**/10 "Un gran paso adelante, aunque ha perdido elementos"	**9**/10 "Es imposible resistirse a su pasión por el motor"	**7**/10 "El manejo es mágico, pero su oferta es muy limitada"
7	**Dead Rising 3** Xbox One	80	**81**/100 "Fallos al margen, es muy limitado como sandbox"	**-**/40 No disponible	**8,3**/10 "No entra por los ojos, pero masacrar zombis es genial"	**8,75**/10 "El humor absurdo y las hordas de zombis son irresistibles"	**7**/10 "Es inconsistente, pero puede ser alocado y divertido"	**8**/10 "Es un sandbox en el más puro sentido de la palabra"
8	**Gran Turismo 6** PS3	80	**91**/100 "Un simulador de coches tan variado como exigente"	**36**/40 No disponible	**8**/10 "La conducción es fantástica, pero tiene cosas añejas"	**8**/10 "Es divertido, pero la saga ya no tiene nada de especial"	**7**/10 "La simulación es fantástica, pero no es un imprescindible"	**7**/10 "Queda entre dos tierras con el cambio de generación"
9	**Killzone: Shadow Fall** PS4	75	**83**/100 "Tiene detalles espectaculares, pero le falta variedad"	**-**/40 No disponible	**8**/10 "Un juego merecedor de comprar PS4 junto a él"	**8**/10 "No innova, pero es uno de los títulos estrella de PS4"	**7**/10 "La campaña decepciona, pero el online es fantástico"	**6**/10 "Añade cosas a la saga, pero el género sigue donde estaba"
10	**Ryse: Son of Rome** Xbox One	61	**79**/100 "Un hack and slash normalito, pero con músculo gráfico"	**-**/40 No disponible	**6,8**/10 "Entretiene, pero antepone el espectáculo a la habilidad"	**6**/10 "Sin punto intermedio: gráficos brutales y control pobre"	**4**/10 "Magnífico visualmente, pero los combates se repiten"	**6**/10 "Muy artístico, pero sus mecánicas son muy simplonas"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Es un gran simulador

Cristian Raventós

"Un gran logro visual, en las carreras nocturnas en especial. Hay menos pruebas, pero son muy variadas y las partidas online son más ágiles".

NOTA 93



Necesita un cambio ya

Alberto CS Vilan

"Todos los *Gran Turismo* son muy parecidos entre sí y, al cabo de un tiempo, cuando se tiene un coche potente, se hace fácil y no hace falta ni trazar bien".

NOTA -



Forza se lo ha comido

Raúl Herrero

"Soy seguidor de la saga desde PSOne y, aunque es mejor que *GT5*, *Forza 4* le gana en gráficos, IA, daños... Espero que en PS4 vuelva a competir".

NOTA -



Un parche de *GT5*

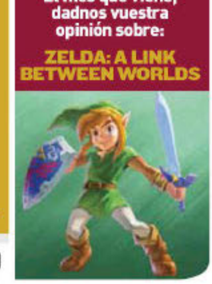
Borja Man

"Es una actualización de *Gran Turismo 5*, con el 90% de los coches repetidos y sin acabado Premium. Sucede lo mismo con los circuitos".

NOTA 40

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PS3



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	29,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	69,95 €
7	Bioshock Infinite	95	29,95 €
8	Gran Turismo 5	95	19,95 €
9	Super Street Fighter IV	95	16,95 €
10	CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €

El juego del mes

THE LAST OF US

La última aventura de Naughty Dog es ya uno de los grandes iconos del prolífico catálogo de PlayStation 3. Si no disfrutasteis de la historia de Joel y Ellie en 2013, es el momento de hacerlo, pues las emociones y la angustia que transmite son de lo mejor que se haya visto en los últimos años.

360



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	29,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	95	29,95 €
5	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6	CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €
7	Gears of War 3	94	19,95 €
8	Halo 4	94	29,95 €
9	Forza Motorsport 4	94	19,95 €
10	FIFA 14	94	69,95 €

El juego del mes

NARUTO NINJA ST. 3 FULL BURST

La versión definitiva de *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3* incluye más contenidos, como un capítulo adicional, secuencias de vídeo mejoradas, 100 misiones nuevas, más trajes y un nuevo personaje, Kabuto en modo sabio.

3DS



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €
3	Zelda: A Link Between...	94	39,95 €
4	Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
5	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
6	Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
7	Animal Crossing: NL	93	39,95 €
8	Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
9	Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
10	Mario & Luigi: Dream T.	92	39,95 €

El juego del mes

MARIO PARTY: ISLAND TOUR

Mario, Luigi, Peach y compañía han montado una nueva fiesta, con siete tableros y 80 minijuegos llenos de diversión. Gracias al "modo descarga", cuatro usuarios pueden compartir el multijugador en red local, con una sola tarjeta.

PS VITA



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III: Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed: MW	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

El juego del mes

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

El manganime más famoso de la historia regresa al mundillo de los videojuegos con una entrega que apuesta por las batallas multitudinarias y la cooperación, con hasta ocho luchadores dando golpes por los escenarios.

Wii U



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2	Rayman Legends	93	29,95 €
3	Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
4	Super Mario 3D World	92	59,95 €
5	New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
6	The Wonderful 101	92	47,95 €
7	Mass Effect 3	92	39,95 €
8	Lego City Undercover	91	59,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Pikmin 3	90	47,95 €

El juego del mes

RAYMAN LEGENDS

El género de las plataformas es uno de los más exitosos de Wii U, y no solo gracias a Mario, sino también gracias a Rayman. Este título de Ubisoft fue uno de los mejores de 2013, hasta el punto de que habrá una adaptación para PlayStation 4 y Xbox One el mes que viene. Es pura diversión.

PC



Imprescindibles

		NOTA	PRECIO
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	31,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	29,95 €
9	Bioshock Infinite	95	29,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

El juego del mes

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

Aveline de Grandpré vuelve a la acción en esta conversión en alta definición del juego aparecido en PS Vita en 2012. En la Nueva Orleans del siglo XVIII, toca hacer frente al ejército español, usando todas las artes del credo asesino.

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

de Bola de Dragón

El archiconocido manganime acabó hace mucho tiempo, pero ha habido casi tantos juegos sobre él como tomos y capítulos.



PS2 - PS3 - Xbox 360 39,95 €

1 DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Muchos lo consideran el mejor juego de lucha sobre la saga de Akira Toriyama. Salió en PS2, pero aún se puede disfrutar de él gracias al recopilatorio *Budokai HD Collection*, que incluye la primera y la tercera entrega de esa subserie, que subió a la saga a otro nivel. Ese tercer título incluía más de 40 personajes, con novedades jugables como el teletransporte y los espectaculares ataques cinemáticos.



DS Descatalogado

2 DRAGON BALL ORIGINS

Este RPG de acción contaba con un control táctil muy similar al de *Zelda: Phantom Hourglass*. Abarcaba la primera etapa de la serie, con la nube Kinton y el bastón mágico como grandes iconos.



PS2 - Wii Descatalogado

3 DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

No fue tan rompedor como *Budokai 3* en su momento, pero es el *Dragon Ball* más grande que se haya hecho, con cerca de 150 personajes y 20 escenarios en total.



Super Nintendo Descatalogado

4 DRAGON BALL Z LA LEGENDE DE SAIEN 2

Conocido también como *Super Butouden 2*, este juego fue un hito en 1994. Incluía solo diez personajes, pero los combates en 2D, por tierra, mar y aire, eran geniales.



Wii Descatalogado

5 DRAGON B. REVENGE OF KING PICCOLO

Este juego apostaba por la acción en 2D y se centraba en la infancia de Goku, así que había que hacer frente al Ejército del Lazo Rojo, Pilaf, Tao Pai Pai o Piccolo.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Zelda: A Link Betw.	3DS
4	Assassin's Creed IV	360
5	Zelda: Wind Waker	Wii U
6	Bioshock Infinite	360
7	S. Mario 3D World	Wii U
8	Forza Motorsport 5	One
9	Ryse	One
10	Gran Turismo 6	PS3



Alberto Lloret

1	Zelda: A Link...	3DS
2	Don't Starve	PS4
3	Dead Rising 3	One
4	Killzone: Shadow Fall	PS4
5	S. Mario 3D World	Wii U
6	Gran Turismo 6	PS3
7	GTA V	PS3
8	Streets of Rage	3DS
9	Papers, Please	PS3
10	Terraria	PS Vita

David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Battlefield 4	PS4
3	Call of Duty Ghosts	PS3
4	The Last of Us	PS3
5	Metal Gear Solid 4	PS3
6	S. Mario 3D World	Wii U
7	Skyrim	PS3
8	Zelda: A Link...	3DS
9	Killzone: Shadow Fall	PS4
10	Forza Motorsport 5	One

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	S. Mario 3D World	Wii U
7	Assassin's Creed IV	PS4
8	Heavy Rain	PS3
9	The Last of Us	PS3
10	Tomb Raider	One

1	GTA V	PS3 - Xbox 360
2	Super Mario 3D World	Wii U
3	Zelda: A Link Between...	3DS
4	The Last of Us	PS3
5	Bioshock Infinite	PS3 - Xbox 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



50 ÉXITOS DIGITALES QUE NO TE PUEDES PERDER

Tras unos tímidos comienzos, la distribución digital ha ido ganando peso hasta convertirse en el hogar de producciones "pequeñas", pero muy creativas. Aquí os dejamos 50 impresdindibles.

Desde producciones independientes hasta remakes de clásicos, de shooters a RPGs de variado calibre... La distribución digital se ha ido abriendo hueco como alternativa a los lanzamientos físicos, gracias no solo al talento de los desarrolladores indie, sino a la mejora de las tiendas virtuales, que ofrecen una manera rápida, y sobre todo económica, de disfrutar de una amplia variedad de géneros. Un escaparate que ha catapultado a la escena independiente mas allá del mercado del PC, y que también ha sido hábilmente aprovechado por las grandes productoras para dar salida a títulos más modestos que no habrían tenido una oportunidad entre la marea de lanzamientos en formato físico que copa las estanterías de las tiendas todos los meses.

LA OFERTA DIGITAL ES TAN VARIADA COMO APABULLANTE

En las siguientes páginas os ofrecemos una selección de los cincuenta mejores lanzamientos que se han paseado por las mejores plazas digitales de consola, como Xbox Live Arcade, PS Network y la eShop de Nintendo, en los últimos años. La oferta es tan variada como apabullante. Desde fenómenos como *Minecraft* a rarezas tan maravillosas como *Journey*, *Bastion* o *Code of Princess*. Preparad la VISA y el router, ¡porque en estas 6 páginas vais a encontrar auténticos tesoros!

10 JUEGOS EXCLUSIVOS DE XBOX LIVE

Microsoft fue la primera en descubrir el potencial que ofrecía el canal digital a la hora de dar salida a producciones independientes. Aquí tenéis una selección con lo mejor...



1

DEADLIGHT

■ Xbox 360 ■ Tequila Works ■ 14,39 euros

LOS ESPAÑOLES Tequila Works nos brindaron una acertada, aunque breve, combinación de aventura, acción y zombis, con un desarrollo 2D que sabe a clásico. Y también está en PC.



2

SHADOW COMPLEX

■ Xbox 360 ■ Chair/Epic ■ 14,39 euros

LA SOMBRA del clásico *Metroid* está muy presente en esta aventura de acción que, cuatro años después, sigue siendo de lo mejor de XBLA (y PC).

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

■ Xbox 360 ■ Remedy Ent. ■ 9,49 euros

SPIN OFF de uno de los títulos de culto de 360 (y PC), al que llega a superar en algunos aspectos. Survival Horror del que casi ya no hay...

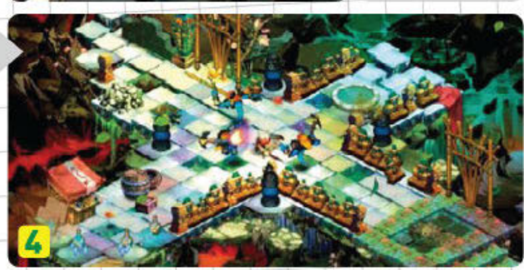


3

BASTION

■ Xbox 360 ■ Warner Bros ■ 14,39 euros

UN ACTION RPG de los buenos, con una factura gráfica y sonora que le da mil vueltas a muchos juegos de 70 €. Su estética y su cámara isométrica reviven mejores tiempos. Salió en PC, en IOS...



4



5

FEZ

■ Xbox 360 ■ Polytron ■ 9,49 euros

PUEDE QUE PHIL FISH sea un cretino, pero nadie puede discutir su talento, presente en cada uno de los píxeles de este extraordinario plataformas, que juega con la perspectiva de una manera genial.



6

SUPER MEAT BOY

■ Xbox 360 ■ Team Meat ■ 14,39 euros

¿CREES QUE los juegos actuales son demasiado fáciles? Espera a probar una de las mayores sensaciones Indie de los últimos años. Un plataformas puro y dificultad old school.

TRIALS EVOLUTION

■ Xbox 360 ■ RedLynx ■ 14,39 euros

EL SUCESOR de Trials HD nos volvió a poner sobre una moto de cross en un tour de force repleto de obstáculos que recuerda, y mucho, al clásico *Excitebike*.

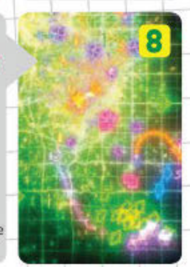


7

GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED 2

■ Xbox 360 ■ Bizarre C. ■ 9,49 euros

NO HAY día en en que no echemos de menos a Bizarre Creations. No solo por sus juegos de coches, sino por este magistral shooter.



8



9

MARK OF THE NINJA

■ Xbox 360 ■ Klei Ent. ■ 14,39 euros

SIGILO, ACCIÓN y un ninja: no podíamos pedir más. La oscuridad será tu mayor aliada en esta delicia 2D, firmada por los creadores del genial *Shank*.



10

STATE OF DECAY

■ Xbox 360 ■ Undead Labs ■ 18,99 euros

UN SANDBOX repleto de zombis, en el que cada día de supervivencia es un triunfo, mientras intentas mantener la integridad de tu refugio.

OTROS FINALISTAS

DUST: AN ELYSYAN TALE

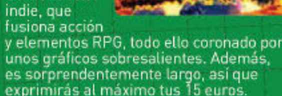


■ Xbox 360 ■ Humble Hearts ■ 14,39 euros

OTRA JOYITA indie, que fusiona acción y elementos RPG, todo ello coronado por unos gráficos sobresalientes. Además, es sorprendentemente largo, así que exprimirás al máximo tus 15 euros.

MONACO





■ Xbox 360 ■ Pocketwatch ■ 14,39 euros

UNA DE LAS SENSACIONES indie del año, en *Monaco: What's Yours is Mine* es un apasionante simulador de caco en el que podrás dar sonados golpes en solitario, o con ayuda de tus amigos.

PORTAL STILL ALIVE





■ Xbox 360 ■ Valve ■ 14,39 euros

INCLUSO SI YA TIENES *The Orange Box* no deberías dejar escapar esta "versión extendida" que añade 14 nuevas pruebas. Si aún no has jugado a *Portal*, deja ahora mismo la revista y cómpratelo. A la de ya.

10 JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSN

Sony cada vez está más volcada en apoyar a los indies, pero también ha sabido alimentar su canal digital con producciones propias tan arriesgadas como *Journey*.



1 JOURNEY

- PlayStation 3
- Thatgamecompany
- 12,99 euros

DIFÍCIL EXPLICAR con palabras la mecánica de *Journey* y el impacto que causa en el jugador. Un hermoso viaje por el desierto con un mensaje que te tocará la fibra...



2 FLOWER

- PS3/PS4/PS Vita
- Thatgamecompany
- 7,99 euros

OTRA DELICIOSA excentricidad de Jenova Chen, que nos convierte en una brisa capaz de devolver la vida a la pradera. Parece un anuncio de seguros, pero es alucinante.

3 SUPER STURDUST HD

- PS3
- Housemarque
- 7,99 euros

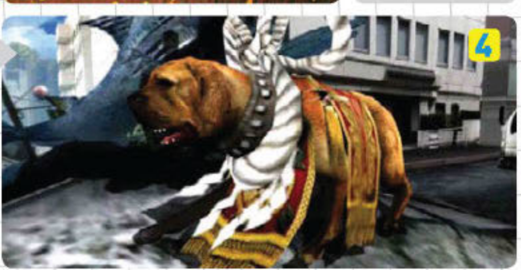
HA LLOVIDO mucho desde 2007, pero el matamarcianos de los suecos Housemarque sigue enamorándonos como el primer día. Si lo pruebas, estarás perdido.



4 TOKIO JUNGLE

- PS3
- SCE Japan Studio
- 12,99 euros

EL DARWINISMO hecho videojuego. Elige animal y lánzate a una carrera por la supervivencia entre las ruinas de Tokio. Gacelas contra tigres. Ahí es nada.





5 DEAD NATION

- PS3
- Housemarque
- 12,99 euros

ACABA CON las sucesivas oleadas de zombis en este shooter cenital que bebe de clásicos de la talla de *Robotron 2084* y *Smash TV*. Directo, sencillo y, a menudo, agobiante.



6 SHATTER

- PS3
- Sidhe Ent.
- 7,99 euros

UN ARKANOID hipervitaminado. Es la mejor forma de definir este fantástico "machacaladrillos" que incorpora escenarios circulares, jefazos y músicon electrónico.

7 PIXELJUNK MONSTERS

- PS3/PSP/PS Vita
- Q-Games
- 4,99 euros

UN TOWER DEFENSE tan entrañable como puñetero, que volvió a dejar patente el talento de Dylan Cuthbert y sus muchachos.



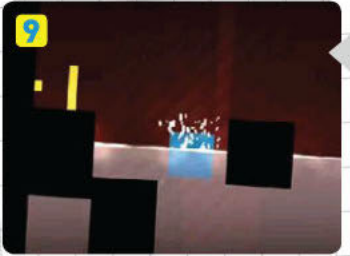
8 THE UNFINISHED SWAN

- PS3
- Giant Sparrow
- 12,99 euros

OTRA JOYA de estética y mecánica indescriptible. Una aventura, a modo de cuento, con mecánicas distintas por nivel. No es largo, pero sí original y con mensaje.







9 THOMAS WAS ALONE

- PS3/PS Vita
- Mike Bithell / Curve Studios
- 7,49 euros

OTRO MITO indie que aterrizó en PS3 y Vita, un plataformas y puzle que nos pone al control de formas geométricas que deben cooperar para superar situaciones.



10 TUMBLE

- PS3
- Super Massive Games
- 9,99 euros

UNO DE los contados motivos para haber adquirir un PS Move es este puzzle, con el que, entre otros cosas, tendremos que construir una torre con diferentes clases de bloques.

OTROS FINALISTAS

MOTORSTORM RC

- PS3/ PS Vita
- Evolution Studios
- 5,99 euros



HAY MUCHO de *Super Off Road* y *Micromachines* en este veloz arcade de carreras protagonizado por coches de radio control, que incorpora Crossplay, y Crossbuy entre las dos consolas de Sony. Y es súper rápido y divertido...

ROCHARD

- PS3
- Recoil Games
- 9,99 euros



MANEJAR LA gravedad a nuestro antojo. Esa será la clave para sobrevivir en este plataformas de acción, protagonizado por un bigotudo minero, capaz de mover por los aires todo tipo de objetos.

SOUND SHAPES

- PS3/PS4/PS Vita
- Queasy Games
- 12,99 euros

LA MÚSICA es el eje de este original plataformas, con el que iremos modificando la banda sonora (con temas de Beck o Jim Guthrie) con nuestras acciones. Y podemos crear nuestros propios niveles. Sencillo y cautivador.

10 JUEGOS EXCLUSIVOS DE eSHOP

La eShop de Nintendo encierra un buen número de joyas a descubrir, tanto en Wii U como en 3DS. Desde clásicos adaptados a 3D a fenómenos indie como *VVVVVV*.



1

EARTHBOUND

■ Wii U ■ Ape/HAL
■ 9,99 euros

LOS EUROPEOS por fin podemos echar el guante a uno de los RPG más míticos del catálogo de SNES, gracias a la Virtual Console de Wii U. Una auténtica obra maestra que no deberías dejar escapar.



2

3D CLASSICS

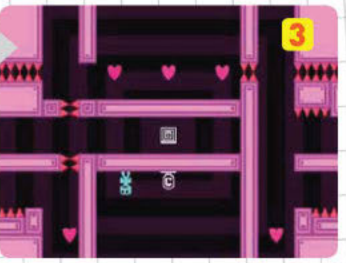
■ 3DS ■ Sega/M2
■ 4,99 euros

LOS TITANES de M2 adaptan a las 3D clásicos Mega Drive de la talla de *Sonic* o *Streets of Rage* e iconos recreativos del calibre de *Space Harrier II*. Ojo a *Galaxy Force II* y sus espectaculares 3D.

VVVVVV

■ 3DS ■ Terry Cavanagh
■ 7,99 euros

CON SUS GRÁFICOS dignos de un Spectrum, *VVVVVV* se ha convertido en un icono de la escena indie. Un plataformas genial en el que no podrás saltar, solo alterar la gravedad.



3

MIGHTY SWITCH FORCE

■ 3DS/Wii U ■ WayForward
■ 5,99 euros

LOS CREADORES del inmenso *Contra 4* de DS, WayForward, vuelven a dar una lección de maestría 2D con este plataformas con una buena dosis de puzzles.



4



5

LITTLE INFERNO

■ Wii U ■ Tomorrow Corp.
■ 9,99 euros

QUEMAR COSAS. Un acto tan primario como gratificante es el germen de un juego indie tan sorprendente como repleto de múltiples lecturas. Te hará replantearte la vida.



6

CODE OF PRINCESS

■ 3DS ■ Agatsuma Ent.
■ 29,99 euros

EL SUCESOR espiritual del inolvidable *Guardian Heroes*. Un Action RPG tan divertido como espectacular, protagonizado por una princesa sin miedo a los catarros.

FALLBLOX

■ 3DS ■ Intelligent Systems
■ 7,99 euros

MOVER BLOQUES para alcanzar la cima. Parece sencillo, pero no tardarás en comprender que cada acción conlleva una reacción. Otra genialidad de Intelligent Systems.



7

HANA SAMURAI

■ 3DS ■ Nintendo
■ 6,99 euros

IMPRESCINDIBLE activar a tope las 3D para disfrutar al máximo de los combates a espada frente a samurais y ninjas, al más puro estilo Toshiro Mifune





8



9

MARIO & DONKEY KONG MINIS ON THE MOVE

■ 3DS ■ Nintendo
■ 9,99 euros

NADA MENOS que 180 puzzles (sin contar los que puedes crear con su editor) con el único objetivo de llevar a los minis a su meta. Adictivo como pocos.



10

PHOENIX RIGHT DIGITAL DUAL DESTINIES

■ 3DS ■ Capcom
■ 24,99 euros

A FALTA de edición física, la tienda virtual de 3DS es la única vía para disfrutar de la última aventura de nuestro abogado favorito. ¡Protesto!

OTROS FINALISTAS

CRIMSON SHROUD

■ 3DS
■ Level-5
■ 7,99 euros



LA ÚLTIMA creación de Yasumi Matsuno, padre del mítico *Vagrant Story*. Hablamos, por supuesto, de un RPG, editado originalmente en Japón dentro del recopilatorio *Guild01*.

LIBERATION MAIDEN

■ 3DS
■ Level-5
■ 7,99 euros

PARTE también del recopilatorio *Guild01*, en este caso un shooter producido nada menos que por el genial Goichi Suda (AKA Suda51). Una colegiala, presidente de Japón. Toma ya.

MUTANT MUDDS

■ 3DS/Wii U
■ Renegade Kid
■ 8,99 euros

ACCIÓN y gráficos de la vieja escuela, con un giro interesante: el protagonista puede saltar a tres planos diferentes de profundidad. Hasta su dificultad es Old School: tres toques y estarás muerto.

LOS 20 MEJORES JUEGOS DIGITALES MULTIPLATAFORMA



1

THE WALKING DEAD TEMP. 2

- Xbox 360/PS3/PC/IOS
- Telltale Games
- 4,99 (por capítulo)

TWD FUE uno de los juegos más laureados del 2013, una aventura en su concepción más clásica, que acaba de iniciar ahora su segunda temporada.



2

BRAID

- Xbox 360/PS3/PC
- Jonathan Blow
- Desde 9,49 euros

AUNQUE SALIÓ en 2008, el juego de Jonathan Blow sigue cautivando como el primer día. Un sorprendente cóctel de plataformas y puzzle que te dará mucho qué pensar. Pero muy mucho...

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

- Xbox 360/PS3/PC
- Ubisoft
- Desde 14,39 euros

LOS OCHENTA encarnados en un shooter inolvidable, en el que humor y los guiños al cine de videoclub te harán brotar lágrimas de nostalgia. Enorme.



3

CASTLE CRASHERS

- Xbox 360/PS3/PC
- The Behemoth
- Desde 13,99 euros

ESTÉTICA de dibujo animado para un hack & slash clásico. Recluta a unos cuantos amigos y reparte mandobles a diestro y siniestro. Lo pasaréis bomba.



4

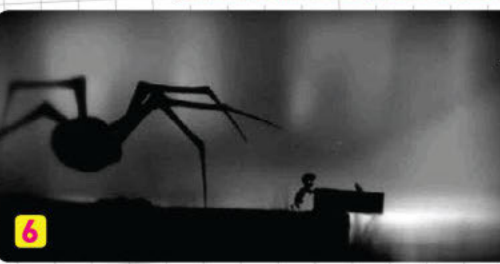


5

LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT

- Xbox 360/PS3/PC
- Crystal Dynamics
- Desde 12,99 euros

LARA ADOPTÓ una perspectiva más alejada en este juego de acción pura y dura, en la que es acompañada por un guerrero maya.



6

LIMBO

- Xbox 360/PS3/Vita/PC
- Playdead
- Desde 9,99 euros

NI ZOMBIS ni fantasmas. Pocas cosas nos han dado más miedo que la gigantesca araña que aparece en este clásico indie, dotado de una ambientación capaz de deprimir al Pájaro Loco.

MINECRAFT

- Xbox 360/PS3/PC/IOS
- Mojang
- 18,99 euros

DE SORPRESA indie a fenómeno planetario. No creemos que haya nadie sobre la Tierra que no conozca a estas alturas el juego de Marcus "Notch" Persson.



7

COSTUME QUEST

- Xbox 360/PS3/PC
- Double Fine
- Desde 14,39 euros

AUNQUE THQ haya desaparecido, aún es posible descargarse este action RPG, protagonizado por críos y sus colosales alter egos.



8

9

QUANTUM CONUDRUM

- Xbox 360/PS3
- Airtight Games
- Desde 10,99 euros

DISEÑADO por Kim Swift, una de las responsables del fenómeno *Portal*, propone el enésimo giro de tuerca al género puzzle.



10

RETRO CITY RAMPAGE

- Xbox 360/PS3/Vita/Wii/PC/
- Vblack Entertainment
- Desde 11,25 euros

EL JUEGO de Brian Provinciano es más que un *GTA* de aspecto ochobitesco. Es un "no parar" de referencias a clásicos del cine y los videojuegos.

Sea cual sea la plataforma de tu elección (XBLA, PSN, eShop o Steam), en estas dos páginas encontrarás algunos de los mejores juegos que han aparecido en el canal digital en los últimos años. ¿Te falta alguno?



PLANT VS ZOMBIES

- Xbox 360/PS3/DS/IOS/PC
- PopCap Games
- Desde 7,99 euros

EL TOWER DEFENSE más popular. Elige bien tus plantas y haz frente a las oleadas de zombis. La botánica, la última línea de defensa.



TRINE 2

- X360/PS3/PS4/Vita/WiiU/PC
- Frozenbyte
- Desde 11,25 euros

TRES JUGADORES encarnarán a un mago, una ladrona y un caballero en este ameno cóctel de puzzles, plataformas y acción, en gloriosas 2D. La unión hace la fuerza.

SINE MORA

- Xbox 360/PS3/Vita/PC
- Digital Reality
- Desde 9,99 euros

DE LOS MEJORES MATAMARCIANOS de los últimos tiempos, con dos niveles de dificultad (uno de ellos es casi un "bullet hell" o infierno de balas) y habilidades como ralentizar el tiempo.

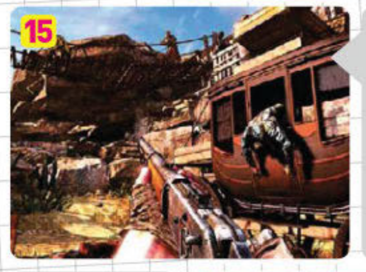


BIONIC COMMANDO REARMED

- Xbox 360/PS3/PC
- Capcom
- Desde 9,49 euros

LA EXTINTA Grin supo actualizar uno de los grandes clásicos de Capcom, con múltiples guiños a la versión NES.

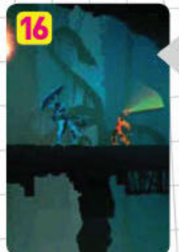




CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

- Xbox 360/PS3/PC
- Techland
- Desde 14,99 euros

LOS POLACOS Techland vuelven a dar una lección magistral sobre cómo recrear el Salvaje Oeste en forma de shooter.



OUTLAND

- Xbox 360/PS3
- Housemarque
- Desde 14,39 euros

HOUSEMARQUE nos demostró que sabe hacer más que shooters, con este juego de acción y plataformas "a la *Ikaruga*": tenemos 2 poderes y debemos atacar a los enemigos con su opuesto.

SCOTT PILGRIM VS THE WORLD

- Xbox 360/PS3
- Ubisoft
- Desde 9,49 euros

COLOSAL adaptación del cómic de O'Malley, con diseños de Paul Roberson y mecánica a lo *River City Ransom*.

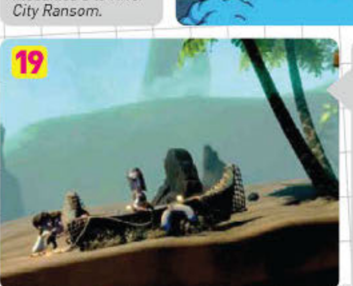
17

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX

- Xbox 360/PS3/PSP/PC
- Namco
- Desde 9,99 euros

NAMCO INSUFLÓ nueva vida al mítico Comecocos con una tremenda y colorista revisión que hizo hervir las consolas de medio planeta.

18



THE CAVE

- Xbox 360/PS3/IOS/PC
- Sega
- Desde 12,99 euros

RON GILBERT regresó al género de las aventuras gráficas con un juego que recordaba, y mucho, al inolvidable *Maniac Mansion*. Te añoramos, LucasArts.



GUACAMELE

- PS3/PS Vita/PC
- Drinkbox Studios
- Desde 12,99 euros

LUCHADORES mexicanos, máscaras, mamporros y plataformas al estilo *Metroid*. Y todo con un desbordante sentido del humor, poderes muy locos...



OTROS FINALISTAS

HOTLINE MIAMI



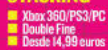
- PS3/PS Vita
- Devolver Digital
- Desde 7,99 euros

OTRA de las sensaciones indie de los últimos tiempos. Violencia extrema y máscaras delirantes desde una perspectiva cenital y pixelada. Todo ello con una estética ochentera de aúpa.



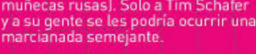


STACKING



- Xbox 360/PS3/PC
- Double Fine
- Desde 14,99 euros

Una aventura protagonizada por matrioscas (las célebres muñecas rusas). Solo a Tim Schafer y a su gente se les podría ocurrir una marcianada semejante.





THE WOLF AMONG US



- Xbox 360/PS3/PC
- Telltale Games
- Desde 4,99 euros

TELLTALLE volvió a poner sus ojos en otro célebre cómic ("Fabulas"), para crear una nueva aventura gráfica episódica. Ideal para quienes estén saturados de tanto zombi.

Cine ■ Acción ■ DreamWorks ■ 4 de abril

NEED FOR SPEED

EL CINE NECESITA VELOCIDAD

Tras una larga trayectoria en la carretera virtual, la saga de velocidad más prolífica se desliza hacia el asfalto cinematográfico. Hemos visitado el rodaje de *Need for Speed* en Atlanta y os revelamos la fórmula de su gasolina.

Conducir coches es una de las actividades más apasionantes que existen, y tanto los videojuegos como el cine lo saben bien. En ambos campos, la velocidad ha tenido siempre una gran presencia históricamente. El próximo 4 de abril, la terna carreras-juegos-películas se condensará en *Need for Speed*, un filme que sacará todo el partido a la licencia de la saga de conducción de Electronic Arts, caracterizada siempre por acoger en su garaje a los deportivos más exclusivos. DreamWorks, la productora de Steven Spielberg, se ha encargado de adaptar su filosofía a la gran pantalla. Nosotros pudimos asistir a una de las sesiones de rodaje en Atlanta, cerca del aeropuerto con mayor tráfico de pasajeros del mundo, donde pudimos ver los procedimientos de grabación y charlar con el director (Scott Waugh), los dos actores protagonistas (Aaron Paul y Dominic Cooper) y los productores (John Gatins y Mark Sourian). El olor a gasolina es el de una película cuyo depósito rebosará tanto combustible como adrenalina.

EL GUIÓN SERÁ UNA CREACIÓN EXPRESA para la película, ya que los únicos protagonistas de los juegos son los vehículos, como es lógico (salvo excepciones, como *The Run*). Así, el protagonista, llamado Tobey Marshall (Aaron Paul), será un mecánico aficionado a las carreras ilegales. Ante las dificultades ▸▸

LA FRANQUICIA MÁS VELOZ

NACIDA EN 1994, en plataformas como 3DO, PSOne y Saturn, *Need for Speed* es uno de los grandes iconos del género de la velocidad dentro de los videojuegos. El tirón de sus títulos y la recurrencia con que aparecen (ha habido una veintena de entregas) le han valido para acumular unas ventas que superan los 140 millones de unidades, muy por encima de, por ejemplo, los 70 millones de *Gran Turismo*.

LAS CARRERAS DE LA FRANQUICIA han sido de todo tipo: urbanas, en mundos abiertos, con tuneo, con persecuciones policiales, con armamento... Además, siempre ha habido coches de fabricantes de lujo, como Ferrari, Porsche, Mercedes o Bugatti.



EL ARGUMENTO no se corresponderá con ningún juego concreto, pero recordará bastante al de *NFS The Run*.



INFLUENCI S DE LOS 60

Need for Speed pretende traer de vuelta la filosofía de culto cinematográfico al motor que existió hace 40 años. Por eso, habrá guiños y referencias a algunas películas famosas.

VANISHING POINT (1971). El protagonista de este filme de culto, llamado Kowalski, debía ir en un Dodge Challenger desde Denver hasta San Francisco en quince horas. En *Need for Speed*, será de Nueva York a California, en 48 horas.

BULLITT (1968). El mítico Steve McQueen protagonizó este filme, en el que acometía una genial persecución a bordo de un Ford Mustang por San Francisco. Este modelo será clave en *Need for Speed*.

HABLAMOS CON SCOTT WAUGH

Director de *Need for Speed*

"No me interesaba hacer una película como Fast & Furious"



Firmó *Acto de valor* y, antes de dedicarse a dirigir, hizo trabajos como doble de riesgo, lo que le hacía ideal para este proyecto.

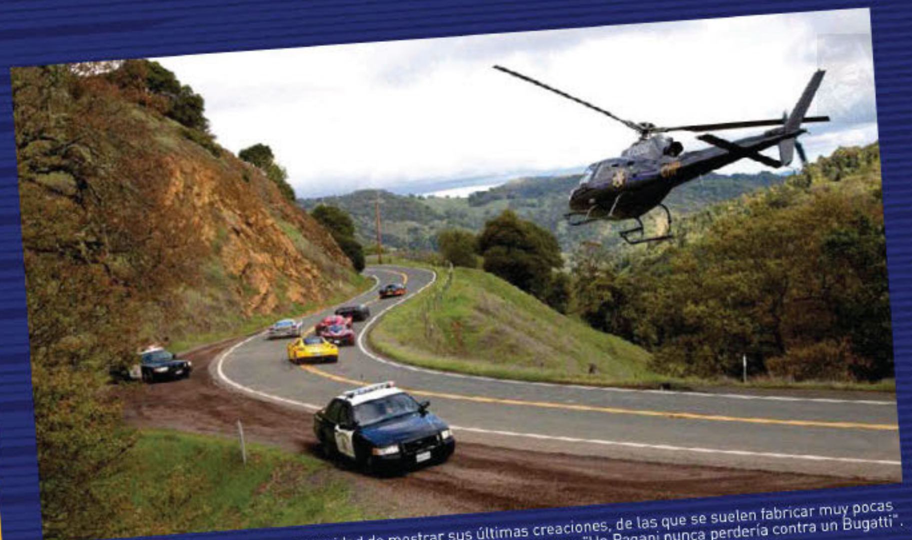
¿Qué tiene de diferente *Need for Speed* respecto a otras películas de carreras ilegales?
Hemos hecho cosas que no se ven en otras películas, con secuencias largas, en vez de pequeños cortes. Es más ambicioso que decir: "Ahora gira a la izquierda, para, repítelo... Ahora, a la derecha".

¿Cuál ha sido el mayor desafío del rodaje?
Lidiar con coches tan caros y complejos, que cuestan millones de dólares. Hay que hacer que las cosas sean excitantes, pero no puedes hacerlas dos veces: no tenemos veinte Lamborghini.

¿Cómo ha sido cambiar de registro, tras haber dirigido previamente *Acto de valor* y *Navy SWCC*?
No quería que me encasillaran como un director de filmes bélicos, y siempre había querido hacer una película de coches. Hay grandes películas de coches... ¡pero de hace cuarenta años, como *Bullitt*! Ese tipo de películas se había perdido, y quería traer de vuelta esa filosofía.

Las estrellas de la película son los coches, pero ¿qué pasa con los personajes y su humanidad?
No estaba interesado en hacer otra *Fast and Furious*. Yo no era el hombre para ese trabajo. Soy un creador de películas más orgánicas y realistas. Quería hacer algo más auténtico con esa cultura de los coches, siguiendo una historia, las relaciones entre un grupo de personajes, la búsqueda de venganza... No es un vídeo musical. Los videojuegos de la saga no tienen historia, así que hemos sido completamente libres para desarrollar a los personajes y colocarlos en situaciones que fueran similares a lo que sucede en ellos. Nosotros no queríamos al hombre perfecto con la chica perfecta en el coche perfecto. Estábamos más en que los coches lucieran reales.

¿Cómo ha sido el trabajo con los actores, en especial con el cada vez más famoso Aaron Paul?
Estos actores serán mucho más conocidos por el gran público tras esta película. Tienen mucho talento y son fotogénicos ante la cámara, porque tienen mucho carisma. Hay un buen equilibrio entre tono artístico y tono comercial, porque la diversión es importante, pero los elegimos por su talento. Vimos a mucha gente en el casting, y Aaron era bueno. Es una persona a la que no le tienes que decir demasiado para que comprenda. Al principio, teníamos pensado que hiciera de Dino, que es el antagonista, pero cambiamos de opinión. Es algo más inesperado. Fue a Steven Spielberg al que primero se le ocurrió que había que considerar a Aaron para el papel de Tobey.



PARA LOS FABRICANTES, es una oportunidad de mostrar sus últimas creaciones, de las que se suelen fabricar muy pocas unidades. Según los productores, hay incluso piques sanos entre las marcas: "Un Pagani nunca perdería contra un Bugatti".



TOBEY MARSHALL será un mecánico que acabará en la cárcel injustamente, por un delito que no ha cometido.



DINO BREWSTER, un arrogante y malicioso expiloto de NASCAR, será la horma del zapato de Tobey Marshall.

económicas de su taller, entrará en contacto con Dino Brewster (Dominic Cooper), un peligroso expiloto de NASCAR. Sin embargo, tras una accidentada carrera, Tobey acabará encarcelado por culpa de Dino, acusado de un crimen del que es inocente. Liberado dos años después, buscará vengarse de él derrotándole en "De Leon", la más afamada de todas las carreras clandestinas, con 48 horas para llegar desde Nueva York hasta California, de costa a costa de Estados Unidos. En dicho viaje de redención, no faltarán policías o contrincantes que tratarán de hacerse con su coche, un espectacular Ford Mustang sobre el que Dino pondrá una jugosa recompensa.

Dicho planteamiento entroncará con el ideal de recuperar la filosofía perdida de las "open road movies" de los 60 y los 70, mostrando no solo escenarios urbanos, sino también paisajes salvajes. En ese sentido, lejos de grabarse todo en un mismo sitio, se han usado diversas localizaciones, como San Francisco, Atlanta o Detroit.

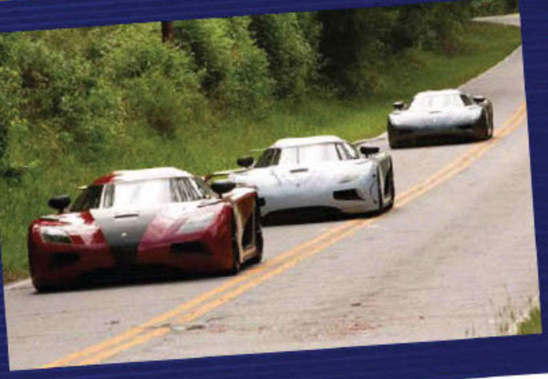
ADEMÁS DE UNA PELÍCULA DE COCHES, *Need for Speed* será una película de acción. Habrá alguna escena de transición más calmada, pero buena parte del metraje se concentrará en unas cinco carreras, según Scott Waugh, cada una de la cuales presentará un enfoque distinto: con coches clásicos, persecuciones policiales, velocidades superiores a los 300 km/h...

A esos ingredientes principales se les añadirá mucho picante en forma de saltos, colisiones, escopetazos, vuelos desde lo alto de un precipicio o helicópteros con "arneses salvadores". Por arriesgado que



LOS DEPORTIVOS MÁS VELOCES DE TODO EL MUNDO

ENTRE LOS COCHES estarán los siguientes: Koenigsegg Agera R, Bugatti Veyron, GTA Spano, McLaren P1, Gran Torino, Lamborghini Sesto Elemento, Ford Mustang... Tampoco faltarán marcas como Porsche y Saleen. Dado el precio millonario de todos ellos, se han empleado al menos dos réplicas de cada uno. Por ejemplo, en el set de rodaje tenían un Agera R "real" de 1,7 millones de dólares y seis imitaciones, cada una de 300.000 dólares... Y eso que algunos no tenían faros traseros o delanteros (dependía de los planos que se fueran a tomar).



suene, todo se ha grabado de forma real y con todo tipo de enfoques de cámara, según sus responsables, para distinguirse de otras cintas de acción. Ésa fue una de las razones por las que se eligió a Scott Waugh como director, pues DreamWorks quería a alguien con experiencia en rodar escenas de riesgo, para lograr que luciesen reales. De hecho, el cineasta conoce los procedimientos desde pequeño, ya que su padre participaba como doble de riesgo en algunos rodajes y él mismo lo hizo hasta hace unos años.

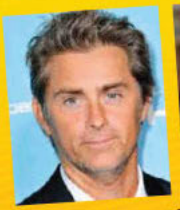
FUE HACE UNOS MESES cuando tuvimos ocasión de visitar el set de rodaje en Georgia. Era el tercer día en que grababan una espectacular carrera entre varios Koeniggseg Agera R. Para llevarla a cabo, habían obtenido el permiso para cortar cinco kilómetros de una carretera. El calor era abrasador, y no solo para los actores, sino también para los dobles de riesgo, que, al conducir desde fuera de los coches, estaban expuestos. Otra curiosidad es que, al margen de los citados superdeportivos suecos, había un "muscle car" de un club de Georgia. Al saber del rodaje de la película en dicho Estado, cientos de aficionados mostraron su interés por prestar sus vehículos. Allí, también pudimos ver un Mercedes todoterreno pintado totalmente de negro, pero que no estaba destinado a competir, sino a cargar con un sistema de cámaras para dar fe visual del carrerón. Asimismo, había una camioneta con todo ▸▸

TODO SE HA GRABADO DE FORMA REAL Y CON MÚLTIPLES ENFOQUES DE CÁMARA

EL FORD MUSTANG será el coche más destacado de la película. Pertenecerá al protagonista, pero su némesis tratará de arrebatárselo por la fuerza.



"No puedes hacer una película solo sobre coches"





Además de ser el productor, John Gatins ha escrito el guión, como ya hizo en *Acero puro* y *El vuelo*.

¿Cómo surgió la ocasión de hacer esta película?
EA tuvo la idea de hacer una película de *Need for Speed*, así que mi hermano y yo tuvimos unos días para darle vueltas y presentarles una historia, porque el juego no tiene ninguna narrativa. El juego va de conducir impresionantes superdeportivos, pero no hay personajes.

¿Hubo algún tira y afloja con EA a la hora de determinar cómo debía ser el guión?
La compañía decidió que quería estar muy involucrada con la historia. Hubo una buena sintonía entre EA y nosotros, así como con DreamWorks. Eso fue importante, pues en el momento en que le enseñamos el guión a Spielberg, él lo entendió todo: los personajes, la historia... No hubo que cambiar apenas cosas. El mejor indicador es que, desde que empezamos a hablar con EA hasta ahora, solo han pasado dos años, lo cual es increíblemente rápido en esta industria.

¿Qué cabe esperar del argumento, en una película en que los coches son los protagonistas?
Es una película sobre coches, pero también hay una gran historia detrás. No puedes hacer una película sólo sobre coches. Tienes que hacer una película sobre los personajes que los conducen.

¿Cómo se cuidan y se preparan esos superdeportivos que aparecen en la película?
Hay una gran responsabilidad con esos coches, pues solo hay un par de cientos de ellos. Vienen con técnicos porque: ¿quién sabe qué hacer con ellos? Tienes que mantenerte alejado para no dañarlos.

¿Qué velocidad alcanzan los coches?
Rompen el límite de velocidad... No lo sé exactamente, pero cuando los ves, te das cuenta de que van rápido. Para el director, es fundamental el referente de *Bullitt* y de Steve McQueen. Es vital la sensación de realismo. Por eso, quería que los actores condujeran esos coches reales. No quería que el espectador sintiera que otra persona conduce el coche y luego se hace un montaje para incluir a Aaron.

¿Qué diferencia a esta película de otras?
Acción, escenas de riesgo, trabajo con la cámara... Es una cosa que está muriendo en Hollywood. Parece que se está perdiendo la capacidad para hacerlo, así que esta vuelta al pasado es algo que va a diferenciar a la película.

HABLAMOS CON AARON PAUL

Protagonista de *Need for Speed*

"Es como el juego más realista que se haya hecho jamás"



Tras triunfar como Jesse Pinkman en *Breaking Bad*, el rodaje de la película se solapó con su boda y le privó de luna de miel.

¿Ha cambiado tu forma de ver los coches tras pilotar superdeportivos así de veloces?
Me gustan los coches, pero sobre todo me gustan los clásicos y los "muscle cars". Ahora siento un interés más profundo por los coches, por cómo funcionan o lo potentes que pueden ser.

¿Qué has aprendido? ¿Te gusta conducir rápido?
Ahora soy mejor conductor que antes. Al participar en una carrera con accidentes, entiendes mejor las situaciones "salvajes", el drifting, como llegar a una curva, las superficies mojadas o como maniobrar el coche con propiedad cuando vas a gran velocidad, porque no es un cohete.

¿Qué coche sueles conducir en tu día a día?
Tengo un 65 Shelby Cobra... Es solo una réplica, porque el original cuesta un millón de dólares y no me lo puedo permitir. ¿Puede alguien? Ha sido mi coche soñado desde que era un niño, así que me compré esa imitación, que es mi pequeño.

¿Has tenido sensación de peligro en algún momento, mientras grababais?
Sí. Corriendo por un pueblecito de Georgia. Era muy bonito, pero grabamos de noche, durante dos semanas, dejando marcas por todo el lugar. Correr en un Gran Torino a gran velocidad, pasar por una zona muy estrecha entre edificios, sin perder a ninguno de los coches que participan... También ha habido caminos de tierra por los que el coche se deslizaba muchísimo, saltos por el aire entre dos edificios... Ha sido genial, muy divertido. Lo haría una y otra vez.

¿Qué sensaciones se tienen detrás del volante?
Es una locura. No es solo correr, sino que también hay helicópteros sobre ti. Es increíble. Hay un conductor profesional encima del coche, controlándolo todo, así que, cuando me meto dentro de esa lata de sardinas, es como si fuera el videojuego más realista que se haya hecho. La dirección no funciona, realmente, ni los frenos, así que tienes que confiar en el piloto profesional.

Debe de ser surrealista, ¿no? Estás sentado en el coche, con el volante en las manos, tráfico de frente... Y no tienes ningún control.
Sí, sientes que vas a morir ahí dentro (risas). La primera vez que lo iba a hacer, Dominic me tenía aterrorizado, pero me encantó todo. Es el sueño de cualquier niño, y yo estoy viviéndolo. Todas mis preocupaciones se van cuando veo al piloto profesional. Le confío mi vida, pero es igual que cuando te montas en un autobús.

RENUNCIANDO AL ARTIFICIO DEL CG

EL REALISMO va a ser la seña de identidad de *Need for Speed*. Frente a los efectos especiales y la técnica del croma (usar una pantalla verde como "falso" fondo para luego proyectar imágenes de pega), una de las prioridades del proyecto ha sido que todo se grabara de forma real. Para no poner en peligro la vida de los actores, se ha recurrido a un artificio de otro tipo: por lo general, la conducción de los vehículos corre a cargo de pilotos profesionales, especializados en escenas de riesgo. Además de evitar el uso de dobles, esa renuncia a la computación gráfica (CG) obliga a colocar cámaras en distintos sitios: en el frontal, en la trasera... Incluso las réplicas tienen salpicaderos desmontables para poder atornillarles cámaras ahí.





LA CARRETERA copará toda la acción, pero también habrá escenas de transición para encauzar el argumento.

JULIA BONET, interpretada por la actriz Imogen Poots, será una vendedora de coches que le prestará su ayuda a Tobey Marshall a lo largo de toda la película.

un sistema de pantallas, para controlar todas las grabaciones, o un tráiler lleno de ruedas. Todo esa parafernalia no se ve nunca en la pantalla de cine, pero es lo que garantiza que todo luzca radiante.

LAS ADAPTACIONES VIDEOJUEGOS-CINE nunca han dado buenos frutos. Sin embargo, con *Need for Speed*, promete ser diferente. La mayor pretensión de la película es ofrecer un cóctel de acción y velocidad, pero no se va a quedar solo en eso, pues que el protagonista sea Aaron Paul no es tema baladí. Es uno de los actores más pujantes del momento, tras su gran interpretación en la serie *Breaking Bad*, recién concluida. De hecho, Spielberg le eligió tras verle en un capítulo y, sobre todo, tras su discurso al recibir el Premio Emmy de 2012 a mejor actor de reparto. Cuando estuvimos con él, nos contó que el papel de Tobey Marshall le había surgido de forma inesperada. Eso incidió en su boda, que había sido cuatro días antes, y en el retraso de su luna de miel. "Preferiría estar debajo de un cocotero, pero conducir también está bien", bromeaba. El 4 de abril sabremos si se sacia nuestra necesidad de velocidad.



DURANTE NUESTRA VISITA AL SET DE RODAJE, pudimos conversar con uno de los dobles de acción que se encargan de pilotar los espectaculares deportivos de la película, quien nos dijo que lleva ya 17 años dedicado a tan arriesgado negocio. "Para mí, esto es una forma de hacer de mi pasión, que son los coches, un trabajo", nos comentó. En total, han sido 15 los que se han ocupado de que las carreras parezcan lo más reales posible (con vuelcos como el que encabeza estas líneas). Suelen estar expuestos al viento y la lluvia, aunque esta vez tuvieron suerte. Para facilitar la labor, los coches son automáticos.

ESTE ES EL SECRETO que hay tras las carreras de la película. A menudo, mientras el actor está dentro del coche, sobre la parte trasera hay especialista que es quien realmente lo maneja. "Por la posición, es como un videojuego", decía uno.



SE HAN USADO tanto coches reales como de imitación. Habrá un Koenigsegg Agera R de 1,7 millones de dólares y hasta seis réplicas de 300.000.

HABLAMOS CON DOMINIC COOPER

Antagonista de *Need for Speed*

"Simplemente por sus coches, yo ya vería esta película"



Tras su papel en el *Capitán América* o en *Abraham Lincoln Cazador de vampiros*, este actor inglés llega lanzado.

¿Ha sido muy difícil aprender las nociones de conducción que requería esta película?
Hicimos muchas pruebas en las dos primeras semanas, con un Mustang y con las réplicas, por seguridad, para saber cómo pasar por delante de la cámara en puntos específicos. Es muy diferente conducir un coche de calle a conducir un coche deportivo. Es más difícil de llevar, sobre todo a la hora de grabar. Por suerte, trabajamos con conductores profesionales.

¿Se siente la adrenalina, aunque por lo general no conduzcas "de verdad"?
Sí, hay carreras con mucha energía. Cuando te sientas en uno de esos coches, te imaginas lo que puede sentir un piloto cuando está en la parrilla de salida. La situación te genera un respeto, porque hay una sensación de peligro que es brutal. Los pilotos expertos se conocen a la perfección y saben exactamente lo que han de hacer. Es muy particular. Preparan cada escena de riesgo al detalle. Si uno de ellos duda, la escena no funciona. Por eso, hay una increíble concentración antes de empezar, con cada uno centrado en visualizar lo que tiene que hacer: uno que debe quedar fuera de combate de repente cruzándose en la carretera en un punto exacto, otro que le esquiva pasando por el lugar exacto en el momento exacto... Esa precisión es asombrosa.

¿Te han gustado desde siempre los coches o los has "descubierto" con esta película?
Me han gustado toda mi vida. Recuerdo que solía sentarme en mi oficina "fingida" a abrillantar mi Ferrari y jugar con coches, lo cual era un poco vergonzante. Me construía mi propio mundo imaginario. Uno de mis primeros recuerdos es imaginarme en un coche, aprendiendo a conducir, así que siempre he deseado hacer esto. Con los conductores profesionales que tenemos, realmente no conducimos, pero lanzarte a la carretera es una gran sensación.

En el set de rodaje teníais un Koenigsegg Agera R "de verdad", cuyo coste es de 1,7 millones de dólares. ¿Qué te parece?
¿Quién se puede permitir eso? Desde el punto de vista del espectador, te imaginas por qué puede estar interesado en ver una película así. Yo la vería ya solo por eso. Más allá de por las interpretaciones de los actores, los personajes o el argumento, lo principal es ver coches increíbles disputando carreras reales. No hay ningún proceso digital, en absoluto. Cuando ves las secuencias de riesgo repetidas, lucen tan reales que duele. Es tan impresionante como excitante.

LOS TÍTULOS MÁS ANHELADOS POR TODO BUEN JUGÓN

RUMORES
LA ANTESALA DEL JUEGAZO

A la gente le gusta fantasear con los juegos que colmarían sus sueños. Aprovechando que la nueva generación ya está en marcha, he aquí una pequeña selección de los más cacareados en los últimos años. No llevarlos a cabo sería un golpe bajo al buen gusto.



La venganza de nunca acabar

■ Sega ■ ¿PS4? ■ Probabilidad media-baja

LA EPOPEYA DE RYO HAZUKI TRAS LOS PASOS DE LAN DI, el asesino de su padre, es, para muchos, la mejor que se ha visto en la historia de los videojuegos. Sin embargo, tras dos entregas muy costosas que no tuvieron el éxito comercial merecido, y con Sega fuera del mercado del hardware, la saga quedó aparcada. Los rumores de un potencial regreso no han cesado nunca, y en 2013 se han acentuado más si cabe. Por un lado, Sony ha mostrado su interés por la saga, en boca del ejecutivo Adam Boyes. La propia Sega también ha dicho que hará los "remakes" que la gente le pida, y un *Shenmue I & II HD* podría ser una lanzadera para una tercera entrega. En noviembre se desató el rumor de que Sega había registrado la marca, pero resultó ser una falsa alarma.



DOS HOMBRES Y UN DESTINO

Yu Suzuki y Mark Cerny, el creador de la saga y el arquitecto de PS4, tienen una relación cercana y se les ha visto juntos.

En la GDC 2014, que se celebra del 17 al 21 de marzo, Suzuki dará una conferencia sobre la saga y, casualmente, el traductor será Mark Cerny. ¿Anunciarán algo nuevo?



SHENMUE II se quedó en el momento más interesante, en 2001, con Ryo y Shenhua a punto de saber algo sobre los espejos del Fénix y el Dragón.

¿? RED DEAD REDEMPTION 2 / BULLY 2

La inventiva escolar y vaquera de Rockstar

■ **Rockstar** ■ **¿PS4-Xbox One?**
■ **Muy probables**

HAY UNA COMPAÑÍA QUE ES UN OASIS dentro del mundo de los videojuegos, y se llama Rockstar. Al contrario que muchas otras, R* no concentra sus esfuerzos en una sola saga y la explota con infinidad de entregas anuales, sino que sus títulos suelen estar muy espaciados en el tiempo. Tras dedicar todos sus esfuerzos a *GTA V*, hay muchos visos de que Rockstar recupere dos de sus IP más peculiares. Por un lado está *Bully*, el polémico juego de PS2 cuyo protagonista era un abusón de instituto que se dedicaba a hacer todo tipo de gamberradas. Hay muchas probabilidades de que Rockstar se estrene con ese juego en la nueva generación. Por otro lado, está *Red Dead Redemption*, una suerte de *GTA* con ambientación vaquera en el salvaje Oeste. Tampoco hay dudas de que la veremos a medio plazo.



TARDE O TEMPRANO, LLEGARÁN

Take-Two, la compañía de la que forma parte Rockstar, ya ha dicho que tiene más de diez títulos en desarrollo para la nueva generación.

La marca y el logo de *Bully Bullworth Academy Canis Canem Edit* han sido registrados recientemente. No hay duda.

Red Dead tiene la consideración de "saga permanente", según Strauss Zelnick, ejecutivo de Take-Two. Es decir, continuará.

EL FINAL de *Red Dead Redemption* era realmente sublime. ¿Sería Jack Marston el protagonista principal en una potencial secuela?

¿? HALF LIFE 3 / LEFT 4 DEAD 3

Disparos con la mejor mirilla de la industria

■ **Valve** ■ **¿PC-PS4-XO?** ■ **Probabilidad media**

EL GÉNERO DEL SHOOTER tiene en Valve Corporation a uno de sus mayores artífices. La compañía de Gabe Newell ha firmado todo tipo de juegos en primera persona, a cual mejor: *Portal, Counter-Strike, Half-Life, Left 4 Dead*... Los rumores apuntan insistentemente a la posible conversión de estas dos últimas en trilogías, con la salida de las que serían sus terceras entregas. *Half-Life 3* es el que tiene más papeletas para ser una realidad, pues los dos anteriores títulos del científico Gordon Freeman fueron un éxito. Sin embargo, Valve lleva muchos años mareando la perdiz y dando pistas falsas sobre un juego esperado por millones de jugadores. En cuanto a *Left 4 Dead* y su cooperativo matazombis, no hay apenas nada, pero es muy probable su continuidad.

EXPERTOS EN QUEDARSE CON TODOS

Valve es una compañía que mastica mucho sus productos antes de lanzarlos. Su política de comunicación consiste, a menudo, en "trollear" mediante diversos rumores y guiños.

Half-Life 3 ha generado infinidad de dimes y diretes: marcas registradas y luego borradas, logotipos o letras aparecidas en publicaciones y juegos como *SteamWorld Dig*...

El nombre de Left 4 Dead 3 se dejó ver, supuestamente, en un foro interno de Valve al que accedió un asistente a un torneo de *DotA 2*. También estaba listado el motor Source 2.

¿? FINAL FANTASY VII

La séptima sinfonía de Squaresoft

■ Square Enix ■ ¿PS4-XO? ■ Improbable

PARA MUCHOS, es el mejor juego de rol que ha existido. La historia de Cloud, Aeris, Tifa, Sephirot y compañía marcó a una generación. Lanzado en 1997 para PS One, el séptimo título de la longeva saga ha tenido algunos "spin off", como *Dirge of Cerberus* (PS2) o *Crisis Core* (PSP), pero lo que la gente quiere es un "remake". Square ha llegado a tener interés por él, pero, a día de hoy, no está en desarrollo por el tiempo que llevaría hacerlo, incompatible con proyectos como *Final Fantasy XV, Kingdom Hearts III* o *Bravely Second.*

EL MEJOR FINAL FANTASY

Los rumores se hicieron fuertes desde 2005, cuando se usó para hacer una demo técnica de PS3.

El productor Yoshinori Kitase ha comentado que hacer una adaptación llevaría diez veces más tiempo que *Final Fantasy XIII*, ya que habría que rehacer su mundo.



¿? NI NO KUNI 2

La magia de Studio Ghibli

■ Level-5 ■ ¿PS4? ■ Muy probable

EL ROL JAPONÉS ha estado muy de capa caída en los últimos años. Sin embargo, *Ni no Kuni*, firmado por Level-5 en colaboración con el estudio de animación Ghibli, devolvió al género mucha de su fuerza perdida el año pasado, en exclusiva para PlayStation 3. Ya hay rumores que apuntan con fuerza hacia una posible secuela de las andanzas del huérfano Óliver y los simpáticos Unimos.

ROL CON ENCANTO

Level-5 confirmó hace unos meses que es estaba trabajando en un proyecto para PlayStation 4.

Hace poco, se aventó el rumor de que el estudio está trabajando en esta secuela, muy probable, dada la calidad que tuvo la primera entrega.



¿? FALLOUT 4

El Yermo quiere florecer

■ Bethesda ■ ¿PS4-XO-PC? ■ Muy probable

EL ROL OCCIDENTAL tiene en Bethesda a uno de sus mayores valedores. Tras el éxito abrumador de *Skyrim*, es de prever que la compañía vuelva a echar mano de *Fallout*, su saga postapocalíptica, que contó con dos buenas entregas en la última generación (*Fallout 3* y *New Vegas*). Según unos documentos filtrados a *Kotaku*, el proyecto ya estaría en marcha, bajo el nombre en clave de *Institute*.

UN FUTURO DESTRUIDO

La marca ya ha sido registrada por Bethesda.

El medio Kotaku ha recibido documentos que, aunque no hablan de *Fallout 4*, sí tienen referencias a la saga.

Una web falsa difundió el rumor de que su anuncio era ya inminente.

¿? DEMON'S SOULS 2

Almas atormentadas

■ Sony ■ ¿PS4? ■ Probabilidad media

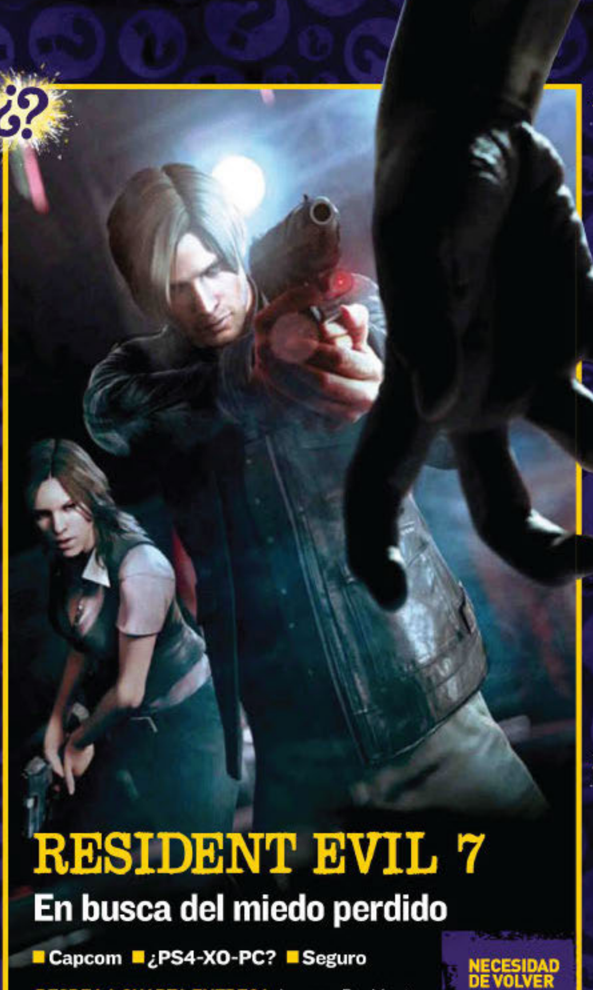
ANTES DE DARK SOULS, el estudio japonés From Software hizo *Demon's Souls*, un juego que ya hacía gala de una dificultad desmesurada. La IP depende de Sony, por lo que, pese a la existencia coetánea de la saga *Dark Souls*, podría haber una secuela que nos devolviera a Boletaria en PS4.

EXCLUSIVO DE SONY

From Software es un estudio "third party", pero *Demon's Souls* llegó a PS3 en exclusiva, ya que es Sony quien tiene la licencia.

Hubo rumores de que Sony lo anunciaría en su evento de presentación de PS4 en Estados Unidos, pero al final no se hicieron realidad.





RESIDENT EVIL 7

En busca del miedo perdido

■ Capcom ■ ¿PS4-XO-PC? ■ Seguro

DESDE LA CUARTA ENTREGA, la saga *Resident Evil* ha sufrido una deriva innegable desde el "survival horror" hacia la acción pura y dura, lo que le ha granjeado hordas de detractores. En especial, la sexta entrega supuso un desengaño para muchos, después de que Capcom afirmara que sería una vuelta a las raíces. Aunque *Revelations*, la entrega para 3DS que luego se adaptó a la alta definición, recuperó un poco el componente de suspense, no está nada claro que el hipotético *Resident Evil 7* vaya a ser un "survival horror", a sabiendas de que la quinta y la sexta entrega han vendido 6,3 y 5,2 millones respectivamente. No hay ningún anuncio oficial, pero se da por sentado que está en desarrollo.

NECESIDAD DE VOLVER

Karen Brakenridge, una diseñadora, indicó en su perfil de LinkedIn que trabajó en el vestuario del juego.

Las dos últimas entregas son dos de los juegos más vendidos en la historia de Capcom, así que la continuidad está garantizada, pese a las críticas.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK 3D

El coleccionista de máscaras

■ Nintendo ■ ¿3DS? ■ Muy probable

EL ZELDA MÁS PECULIAR dejó un gran sabor de boca entre quienes lo disfrutaron en el año 2000, gracias a su peculiar estilo contrarreloj, en el que había que salvar la tierra de Términa del impacto de la Luna en solo tres días. Las máscaras que permitían a Link transformarse también ayudaron. Tras el gran "remake" de *Ocarina of Time* para 3DS, siempre se ha rumoreado el de Majora's Mask. Es muy factible.

UN "REMAKE" QUE ES CUESTIÓN DE TRES DÍAS

Eiji Aonuma, productor de la saga, nunca ha negado la posibilidad de hacer este proyecto. Sin ir más lejos, en el reciente *A Link Between Worlds* salen la máscara de Majora y un críptico mensaje...

Ocarina of Time ya fue remasterizado en 2011. Siendo ambos juegos de N64 y usando el mismo motor gráfico, es trabajo ganado.



METROID

La chica cañón de Nintendo

■ Nintendo ■ ¿Wii U? ■ Muy probable

NINTENDO CUENTA CON INFINIDAD DE SAGAS, lo que le permite dar descanso a algunas de ellas. Es el caso de *Metroid*, que lleva parada desde 2010, cuando Team Ninja hizo *Other M*. En una entrevista a *Game Informer*, Miyamoto dijo que no había prisas y que ya se anunciaría, por lo que el futuro de la cazarrecompensas Samus Aran está garantizado.

Wii U ESTÁ NECESITADA

Shigeru Miyamoto y Katsuya Eguchi ya han dicho que Nintendo tiene muy en cuenta la saga para el medio plazo.

Retro Studios, que firmó la subsaga *Prime*, quedará "libre" en cuanto salga *DK Tropical Freeze*, con lo que los plazos encajarán.

MÁS RUMORE-RUMORE

HAY OTRAS SAGAS HISTÓRICAS que podrían dejarse ver a lo largo de los próximos meses, tal vez en el E3. Es el caso de *Banjo-Kazooie* y *Beyond Good & Evil 2*, que ya sonaron con fuerza en los prolegómenos de la feria de 2013. Tampoco hay que perder de vista a Sonic, pues Sega anunció que tiene un juego del erizo azul en desarrollo (podría ser solo para móviles). *Alan Wake 2*, *Dirt 4* o un *God of War* también han sonado.





Año 1985-1986 | Compañía Ocean Software / Sega | Formatos Spectrum / Amstrad / Commodore / Master System

RAMBO FIRST BLOOD PART II DE GATILLO MUY FÁCIL

Los años 80 fueron testigos de una tendencia que no se había dado hasta entonces, y que tampoco veríamos más allá de principios de la década siguiente. El cine de acción, exagerado en ocasiones, se convertía en el rey del celuloide.

■ **ACTORES TAN CARISMÁTICOS** como Chuck Norris o Arnold Schwarzenegger protagonizaron multitud de películas en las que sus enemigos morían en cantidad y calidad, aunque si hubo un intérprete que dio vida a un personaje que ha acabado siendo mítico, ese fue Sylvester Stallone. John Rambo, el atormentado veterano de Vietnam, comenzaba su andadura en el cine en 1982 con Acorralado, una gran película de moderada acción y casi cero escabechina. Sin embargo, no dudó en pasarse al bando violento tres años más tarde, en un film que transcurría en Vietnam y que presentaba altas dosis de patriotismo norteamericano. Así, y dado que su primer asalto al cine tuvo una calidad inesperada y pilló al mundo del ocio electrónico demasiado joven como para sacar tajada de la licencia, fue con la segunda película con la que llegó el videojuego oficial: la versión para Spectrum lo hizo justo en la navidad de 1985 (pocos meses después del estreno del film en Europa), mientras que las de Amstrad y Commodore aterrizaron ya en el año 86, al igual que la que recibiría Sega en su Master System.

➔ **EL RESULTADO** fue un juego de acción con perspectiva superior en el que nos abríamos paso a tiros, muy correcto y bastante corto, aunque hubo las lógicas diferencias entre las versiones: la que recibió el Commodore 64 tenía un scroll y una música notables, mientras que las de Spectrum y Amstrad eran más modestas. Eso sí, las comparaciones con *Commando* (la recreativa que Capcom "casualmente" estrenó al mismo tiempo que la película) son inevitables, y no nos equivocaríamos al decir que los desarrolladores de *Rambo* se inspiraron ampliamente en ese título. De todos modos, y para incluir un desarrollo diferente al del avance hacia la parte superior de la pantalla, aquí debíamos cumplir misiones para rescatar a los prisioneros americanos, además de tener más libertad ya que podíamos movernos por el mapeado en varias direcciones.



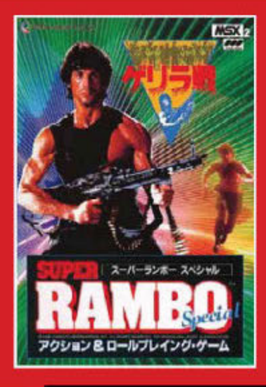






¿PERO ESTO QUÉ ES?

La segunda parte de Acorralado no solo visitó los sistemas que acabamos de ver, sino que también tuvo otras apariciones curiosas y una notable ausencia. Esta última fue el salón recreativo, dado que el film no contó con su adaptación a los arcades. En cuanto a las versiones "extrañas", fueron cuatro las que vimos en otras tantas máquinas: PC, MSX y MSX2 en 1985, y NES dos años más tarde. La primera de ellas se quedó en una aventura conversacional, algo impropio por la temática. En cambio, el juego para MSX era una mezcla (bastante pobre) de acción y rol, con un apartado técnico débil y escasa diversión. Por su parte, la entrega vista en MSX2 (llamada *Super Rambo Special*) proponía algo semejante, pero estaba mejor acabada a nivel gráfico y tenía toques de infiltración. Eso sí, el premio a lo más "nerd" se lo llevaba el título para NES (derecha), en el que Rambo se abría paso en la jungla acabando con soldados, arañas, serpientes y calaveras voladoras. El remate lo ponía el final, donde nos encontrábamos con el traidor de Murdock y le disparábamos un kanji que le convertía en rana...





En lo que respecta a la versión para Master System, no fue Ocean sino Sega la encargada de su realización, recreando en ella un estilo mucho más directo y quizá demasiado similar al de *Commando*. Técnicamente no cojeaba y se podía jugar a dobles, aunque al final resultaba incluso menos divertida que las otras versiones. En esto influyó decisivamente el hecho de que el juego no había sido preparado con la película como fondo, sino que se trataba de un título que en Japón salió bajo el nombre de *Ashura* y que se adaptó como *Rambo: First Blood Part II* en los Estados Unidos, para aprovechar la licencia. Como colofón al follón organizado, en Europa se publicó con el nombre de *Secret Command*, ya que la marca no se adquirió para ser usada en nuestro continente.

Estos detalles dejan claro la mala gestión de esta franquicia, aunque el juego no hubiera sido mucho mejor en otras circunstancias, dado el pobre resultado que en aquella época se obtenía de jugosas licencias cinematográficas que culminaban en títulos muy mediocres.



HISTORY RELOADED

UN HOMBRO DONDE APOYARSE



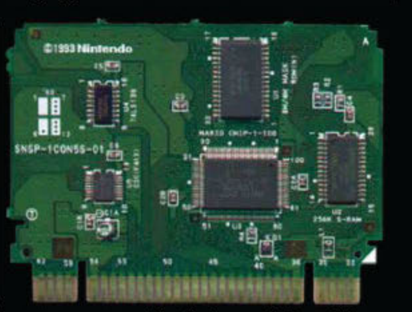
ESTOS PEQUEÑOS COMPONENTES hicieron llegar a las consolas más allá de su diseño inicial, entre otras cosas porque manejaban bien las 3D en máquinas que sólo estaban pensadas para las dos dimensiones.

■ **EL PESO QUE LOS CHIPS DE APOYO TIENEN EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS** es mayor de lo que muchos creen. Dada su relevancia, vamos a centrarnos en consolas como la NES, la Super Nintendo o la Mega Drive, pero no debemos olvidar que una máquina como la Atari 2600 ya fue testigo de su uso en un título como *Pitfall II: Lost Caverns* (el llamado DPC mejoraba el aspecto sonoro que el juego presentaba sobre una consola que ya había cumplido siete años). Además, es una historia repleta de malas lenguas y verdades incontestables, centradas sobre todo en las plataformas de Nintendo. Por un lado, el supuesto recorte en prestaciones que sufrieron sus máquinas de 8 y 16 bits antes de salir al mercado obligó a incorporar, vía cartuchos, potencia que debería haber sido "de serie". Y por otro (y aquí también sería de justicia aplicarlo a Mega Drive en su contexto temporal), el rápido envejecimiento que la NES mostró en el mercado, principalmente ante la PC Engine en Japón, la Master System en Europa y la Mega Drive en los Estados Unidos, obligó a Nintendo a buscar soluciones externas para seguir mostrando títulos competentes.

■ **COTILLEOS Y ESTRATEGIAS APARTE,** lo cierto es que el uso de chips que potenciaban los juegos comenzó a ser habitual con la NES, y más en Japón que en Norteamérica o Europa, dado que Nintendo limitaba la utilización de hardware de terceros en los cartuchos para estos dos últimos territorios. Así, la compañía de Kyoto produjo ocho tipos de chips, llamados UNROM, MMC (del 1 al 6) y A*ROM, algunos de los cuales presentaban a su vez varias versiones. Su misión consistía en añadir memoria y capacidad para salvar partidas, además de scroll, cualidades sonoras y detalle gráfico superiores, y entre los títulos que se vieron beneficiados encontramos *Metroid*, *Battletoads*, *Mega Man* o *Super Mario Bros. 3*.

Por su parte, compañías como Namco, Sunsoft o Konami desarrollaron sus propios chips, aunque se vieron constreñidos a su uso en Japón por las restricciones de Nintendo para con sus máquinas europeas y americanas. Esto generó desagravios en títulos como *Contra* y *Castlevania III: Dracula's Curse*, cuyas versiones japonesas eran gráfica y sonoramente mejores que las occidentales (estas usaban chips de Nintendo, inferiores a los VRC que empleaba Konami en sus lanzamientos nipones).

■ **AL LLEGAR EL CAMBIO GENERACIONAL,** Nintendo quiso evitar los inconvenientes que padeció la NES y preparó una consola de 16 bits que, sobre el papel, tenía la potencia su-

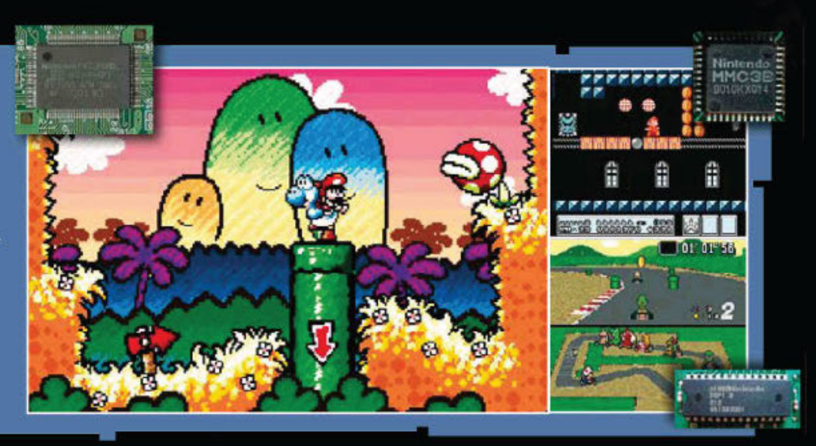


STARWING FUE EL JUEGO MÁS CARISMÁTICO de todos aquellos que presentaron algún chip de apoyo (el Super FX, situado casi en el centro de la placa del cartucho). No fue el más vendido, pero sí el que los descubrió ante el gran público.



MARIO CHIPEADO

Nintendo fue, de largo, la compañía que publicó más juegos con "doping" en el interior de sus cartuchos. Y, lógicamente, su personaje bandera recibió un trato de favor en la tarea de crear títulos en torno a los chips de apoyo, entre los que destacarían tres juegazos. *Super Mario Bros. 3* (arriba), lanzado en 1988, llevaba el MMC3 en su interior, el cual ayudaba en el scroll y en conseguir su peculiar pantalla de juego. Cuatro años más tarde, *Super Mario Kart* (abajo) utilizaba el DSP para que el Modo 7 y el procesado fueran capaces de mostrar las rotaciones y el circuito con total fluidez. Y cerrando este trío de ases está *Super Mario World 2: Yoshi's Island* (izquierda), tremendo plataformas de 1995 que hizo uso del Super FX 2 para poner en pantalla unos efectos gráficos que parecían imposibles por aquel entonces.



ficiente como para no repetir la historia. El problema fue que, por un lado, el chip DSP iba a haber sido incluido en la máquina, pero al final se eliminó para no incrementar costes. Y por otro, el interés por los gráficos poligonales (venido desde los salones recreativos) pilló desprevenidos a los fabricantes de consolas.

De este modo, y con respecto al primer obstáculo, poco después del lanzamiento de la Super NES llegó el DSP (incorporado en juegos como *Pilotwings*, *Super Mario Kart* o *Dungeon Master*). Este ayudaba a mostrar rotaciones y escalados que, si bien el Modo 7 estaba preparado para realizar, necesitaban del apoyo del chip en tareas de cálculo para conseguir una experiencia suave. Estuvo activo entre 1991 y 1995 y fue el segundo chip más utilizado en los cartuchos de Super Nintendo.

EN LO REFERENTE A LA MODA 3D, el Super FX fue creado como un elemento que sirviera a un único fin: hacer de *Starwing* algo revolucionario. Argonaut Software desarrolló este chip para Nintendo en 1993, creando así el primer juego con gráficos poligonales en 3D que publicaba la empresa japonesa. Este título se convirtió en un éxito instantáneo (sin importar el incremento en el coste del cartucho debido al Super FX, que actuaba de acelerador gráfico e incorporaba más RAM) e impresionó a crítica y público, dado que una puesta en escena así no se había visto hasta entonces.

En los años posteriores, otros juegos vieron la luz junto al chip, aunque solo *Stunt Race FX* alcanzó una discreta fama. Popularidad que Sega observó y, aprovechando el éxito que *Virtua Racing* estaba viviendo, decidió explotarla en 1994 con su conversión a Mega Drive, que precisaba de la ayuda poligonal del chip SVP. El juego vendió bien y la crítica fue positiva, pero no lo vimos más en otros cartuchos para esa consola (*Virtua Fighter* y *Daytona USA*, pensados para Mega Drive, se fueron finalmente a Saturn). ¿Los motivos? El lanzamiento del 32X y la decisión de Sega para detener todo el desarrollo de hardware de 16 bits desde 1995.

ESTOS CHIPS COMPENSABAN LAS LIMITACIONES DE LAS CONSOLAS, AUNQUE LO HACÍAN A UN ALTO PRECIO

POCO A POCO, EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO SE ACERCABA a una nueva generación, pero Nintendo seguía viendo recorrido en el "viejo" negocio. Así, otros dos chips protagonizaron los últimos años de vida de la Super NES: el SA1 y el Super FX 2. Entre los años 95 y 97 ofrecieron títulos que no podían competir técnicamente con los de las nuevas consolas, pero que mostraban una calidad inesperada para una máquina que había salido en 1990.

De los dos, el SA1 fue el más prolífico, con casi 30 títulos en su haber (aunque pocos se movieron de Japón) a los que apoyaba con un procesador que triplicaba la velocidad de la consola y con un acceso más rápido a la RAM, además de facilitar el uso de sprites prerenderizados. Exponentes de su potencia fueron *Kirby Super Star* y *Super Mario RPG*, el gran juego de rol que nos perdimos en Europa.

Por su parte, el Super FX 2 tuvo una vida breve pero intensa, ya que títulos como *Doom* y *Super Mario World 2: Yoshi's Island* fueron "paridos" gracias a la alta velocidad de procesado y las mejoras gráficas que permitía. Estos chips, junto a otros que hemos obviado por su menor relevancia, provocaron un aumento notable en el precio de los juegos, aunque mereció la pena, ya que fuimos testigos de la superación del límite de muchas consolas que creíamos ya finiquitadas.

COMO UN HUEVO KINDER

Desmontar el cartucho que contenía *Virtua Racing* nos descubría una sorpresa: el disipador que llevaba el SVP. No en vano, sobre el papel era superior técnicamente a las dos versiones del Super FX, por lo que el calor que generaba el chip (fabricado por Samsung) obligaba a incorporarlo. Así, el conjunto formado por SVP (colocado en el centro), disipador y placa creó el cartucho más grande y caro que vimos en Mega Drive: 12.000 pesetas de entonces, unos 125 euros de hoy.





EL RETROBLOG

Por Enric Cervera
Programador de Dinamic

ENSAMBLADOR Y CINTAS DE CASETE



Sea por casualidad, el destino, o por misterios del incipiente mercado de la microinformática en la década de los 80 en España, mi primer ordenador fue un ZX81 de segunda mano. Sin sonido, ni alta resolución, ni color, no había comparación con las máquinas de los salones recreativos. Pero un puñado de fantásticos juegos (*Scramble, Monster Maze, Defender*) demostraban de qué era capaz el trasto: en teoría, lo único que se necesitaba era saber programar. Y el lenguaje de programación, el BASIC, venía de fábrica.

Las revistas que aparecieron en aquellos años fueron mi escuela. Aparte de las secciones de videojuegos, publicaban artículos sobre el funcionamiento del ordenador, trucos y programas escritos por otros usuarios. Creo que mi graduación como programador llegó al enviar a la revista ZX un juego de barcos para ZX81. Aunque, si alguien llegó a teclear todas sus líneas y probarlo, nunca lo he sabido.

Y entonces apareció el Spectrum: 48K de memoria, sonido, color, alta resolución... (vale, de acuerdo, de aquella manera, pero recordad que venía de tener un ZX81). Se podían diseñar gráficos para los juegos, lo que en la jerga se llamaba sprites, animarlos, y los programas se enriquecían con música y efectos sonoros. Casi como las máquinas recreativas.

Pero los juegos comerciales seguían en otra dimensión. Ahí descubrí que existía un lenguaje misterioso llamado código máquina, y su versión humana, el ensamblador, que guardaba el secreto imprescindible para los juegos de acción: la velocidad. Este lenguaje permitía aprovechar toda la potencia del microprocesador, sin la lenta traducción del BASIC.

Gracias a artículos de revistas y libros encargados a algún familiar de viaje a Londres (creedme, para aprender ensamblador la dificultad no estaba en el inglés), poco a poco fui descifrando el código máquina, y aprendí a hacer pequeñas cosas: mover un personaje, saltar o detectar colisiones. Aquellos programas en ensamblador empezaban a parecerse a un juego: gráficos animados, personajes que respondían al instante, sonidos que acompañaban la acción... ¿Qué más se podía pedir?

Ignoro si en toda España habría más de cincuenta personas interesadas por el ensamblador del Spectrum, pero mi amigo Emilio Salgueiro fue una de ellas. Gallego de origen, nacido en Cádiz, aterrizado en Castellón por traslado laboral familiar, coincidimos en el mismo curso del instituto por una de esas carambolas que hacen que la vida no tenga acaso ningún sentido, pero valga mucho la pena.

Aprender con un compañero, compartir dudas ("y la instrucción bit, ¿para qué sirve?"), competir por mejorar y llegar a completar el videojuego fue nuestro máster y doctorado en programación. Verlo en las tiendas, un sueño hecho realidad. Después vendrían nuevos proyectos, pero como aquella época, ninguna.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

David Crane



Programador y diseñador de videojuegos nacido en 1953, se graduó como ingeniero poco antes de trasladarse a Silicon Valley y comenzar a trabajar en National Semiconductor. Debido al aburrimiento que le provocaba su posición, en 1977 la abandonó para fichar por Atari y convertirse en uno de sus principales programadores, cuya tarea consistía en convertir los éxitos de los arcades a la novedosa Atari 2600. Ya en el año 79, y tras negarse la empresa a dar reconocimiento a sus mejores empleados y rechazar una política de royalties para compensar sus trabajos, dejó la compañía junto a otros compañeros para fundar Activision. Allí, además de dedicarse a crear juegos, promovió un estilo basado en lanzar producto de calidad en lugar de inundar el mercado con títulos irregulares. Más tarde trabajó en Hasbro y cofundó Absolute Entertainment, para ya desde finales de los 90 dedicarse a los juegos online, casuales y para plataformas móviles.



CERCA DE CIEN TÍTULOS avalan a este pionero de la industria, aunque siempre será recordado por crear *Pitfall!*, la primera aventura "de verdad".

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Perspectiva isométrica

loc. nom. f. Representación de objetos 3D en el plano de las dos dimensiones, la cual se consigue al rotar los elementos y mostrar más aspectos de los mismos. Hoy día ya no sorprende y su uso se ha visto limitado, pero a principios de los años 80 se comenzó a utilizar con mucho éxito. Títulos como *Zaxxon* y *Q*bert* en los recreativos, y *Ant Attack* y *Knight Lore* a nivel doméstico, fueron sus principales exponentes iniciales.



MARBLE MADNESS, lanzado por Atari en 1984, es un buen ejemplo del estilo gráfico que imponía la perspectiva y su nueva jugabilidad.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu juegos favoritos al mejor precio









El "Pack de Runas de Reliquias" te da acceso a la mayoría de las reliquias del juego cuando encuentras tu primer objeto. Cada una de ellas tiene efectos diferentes, algunas aumentan tu destreza, otras tu habilidad ¡y otras tienen efectos más misteriosos y sorprendentes!

Promoción limitada a 2.000 uds. (PS3) y 1.000 uds. (Xbox 360).





GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas













Promociones limitadas a 1.000 unidades.
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 24/02/14. Impuestos incluidos.

Muchas más ofertas en www.GAME.es

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Este mes le pedí a mi primo "Paquirrín-san" que me comprase Pokémon X/Y. Le dejé mi tarjeta y lo único que trajo a cambio fue una elevada factura en discotecas.

Con ganas de hacer el "Indyo"

@ Hola Yen, ahora que por fin tengo la PS3 (qué cosas, la PS3 cuando está saliendo ya la PS4) tengo una pregunta que no sé si ya se ha planteado antes:

¿Qué ha pasado con el juego de Indiana Jones que se estaba desarrollando en los inicios de la PS3? ¿Está cancelado? Porque no he vuelto a saber nada de él y prometía mucho con el, en ese momento, fantástico motor gráfico Euphoria.

¡Uuffff! Menudo clasicazo de los retrasos que te has sacado de la manga. Efectivamente, las versiones de PS3 y Xbox 360 se cancelaron, aunque el juego sí que salió en PS2, Wii, PSP y Nintendo DS. El futuro de esta y otras sagas está un poco en el aire, desde que Disney compró LucasFilms, y con ello LucasArts, los creadores de grandes joyas en la historia del videojuego, como *Monkey Island*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* y muchas más. Ahora todo depende de Disney, como pasa con "Star Wars", por ejemplo. LucasArts y Disney tan sólo cederían los derechos de sus licencias para que un desarrollador externo se encargase de la realización del juego. Si eres muy fan de Indy, los únicos que pueden saciar tu sed de arqueología aventurera son las entregas de la saga *LEGO Indiana Jones*.

Joan Oscar Alberti



INDIANA JONES nos puso los dientes largos pensando que disfrutaríamos de las aventuras del arqueólogo con toda la potencia de la pasada generación. Al final se canceló, aunque Nathan Drake aprovechó muy bien el hueco que dejó.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué pasa con los juegos next gen que se han retrasado?

Hola Yen, no entiendo que pasa con los juegos que se han retrasado, como *DriveClub*, *Watch Dogs*,... No se sabe nada de ellos.

Pues la cosa no está muy bien, que digamos. *DriveClub* se ha vuelto a retrasar, y no hay ninguna fecha oficial, aunque todo apunta a que llegará el próximo verano. Con *Watch Dogs* pasa un poco lo mismo, aunque parece que llegará antes. Como bien dices, lo que se hace más raro es que no sabemos gran cosa de ninguno de ellos. No quiero ser muy agorero, pero no sería la primera vez que el producto final es peor de lo esperado después de tanto retraso.

Carolina Romero



Las tierras del hambre

@ Hola Yen! Por favor respondeme unas dudas:

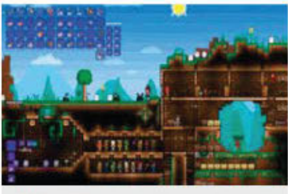
Me gustaría saber si van a sacar algún juego de "Los Juegos del Hambre".

Se ha rumoreado mucho sobre esta posibilidad, pero parece que el proyecto no termina de arrancar. Lo que sí que tienes son un par de videojuegos menores basados en las películas. Hay uno para Facebook e iOS llamado *The Hunger Games Adventures*, uno de esos típicos juegos sociales al estilo de *Farmville*, pero ambientado en la saga. El otro es *THG: Girl on Fire*, sólo para iOS, un juego de acción 2D de scroll lateral. Lamentablemente, ninguno de los dos merece nuestro tiempo, a no ser que seas uno de los mayores fans de la saga del mundo, como poco.

Y la última pregunta, ¿qué nota le disteis a *Terraria*? Es que me gusta mucho ese juego.

Un 79, porque pese a su estilo retro y su mecánica a lo *Minecraft*, requería una inversión de tiempo muy grande para crear algo decente. Pero si el tiempo no es un problema, te gustará...

Mike Gamer Pro



TERRARIA tiene un desarrollo muy parecido al de *Minecraft* y, aunque pueda parecer una copia, no está muy claro cuál de los dos se concibió primero. Lo que está claro es que parece que los simuladores de minero-constructor han venido para quedarse por mucho tiempo.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

La mejor consola "ever"

@Hola Yen, soy Dani García. Te vuelvo a escribir porque me surgieron dudas sobre el pasado, el presente y el futuro de los videojuegos. Colecciono consolas desde que viví mi primer cambio generacional, de PlayStation, Nintendo 64, Saturn, Game Boy a PS2, Gamecube, Dreamcast y Game Boy Color. Mis dudas son las siguientes:

■ ¿Cuál es la mejor consola de todos los tiempos que llegó a España? En caso de que sea antigua ¿cuánto vale hoy en día en tiendas de segunda mano o eBay? ¿y los juegos de dicha consola?

Eso es imposible de decir. Depende de tus gustos. Como me preguntas por los míos te lo digo. Mi consola favorita es, por muy poco, PlayStation, seguida muy de cerca por Super Nintendo. Como la PS One ya la tienes te diré que te puedes hacer con una Super Nintendo de segunda mano entre 50 y 100 euros, dependiendo de las condiciones en las que esté y de los juegos o mandos que incluya. Los juegos los puedes comprar por unos 10-15 euros, aunque los precios varían mucho. Algunos se han llegado a vender por más de 500 euros.

■ ¿Harán nuevas entregas, precuelas o remakes de las siguientes sagas: *Croc, Crash Bandicoot, Megaman X* y *Medievil* para PS Vita, PS3 o la nueva PS4?

Mencionando *Croc* has tocado mi fibra sensible. Desgraciadamente, nunca se ha hablado de ninguna continuación, aunque bien sabe Mario Bros. que me encantaría ver al simpático cocodrilo pasearse por las nuevas consolas en HD. De *Crash Bandicoot* se ha rumoreado mucho, incluso al ver una silueta suya en el anuncio de lanzamiento de PS4, pero no hay nada oficial. Confío en que más tarde o más temprano llegará una nueva entrega. De *Megaman* también te puedes ir olvidando, aunque podrás jugar a algo casi exacto cuando aterrice *Mighty No. 9*, el juego que el creador de Megaman, Keiji Inafune ha financiado a través de Kickstarter. Incluso Inafune comentó que no le importaría asociarse con Capcom desde su nuevo estudio para usar al mítico personaje en su nuevo proyecto. Como broche final, lamento decirte que de *Medievil* tampoco se sabe nada, por el momento.

Dani García (Gijón)

« COMPRAR JUEGOS DE 16 BITS PUEDE COSTARTE DE 10 A 15 EUROS, PERO ALGUNOS SE HAN VENDIDO ¡POR MÁS DE 500! »



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS es uno de esos juegos que supo aprovechar el éxito de los juego de plataformas en 3D iniciado con *Super Mario 64*. Fue una auténtica época dorada, con juegos como *Gex*, *40 Winks*, *Spyro*, *Ape Escape*...

Las nuevas consolas y la red

@Hola querido Yen. ¡Qué bien tienes montada tu historia! Enigmática como la de Santa Claus. Al grano. Tengo pensado pasarme a la nueva generación en los próximos meses, pero varias dudas me corroen. Una sobre todo. Vivo en una zona rural cercana a Santiago de Compostela. No tengo acceso a banda ancha. La conexión a Internet en mi caso es a través de una parabólica. Router y wifi en toda la casa. Un máximo de descarga de datos al mes de 8 Gb a máxima velocidad. A partir de 8 Gb baja la velocidad a 128mb/s.:

■ ¿Cuánto suele ocupar el paquete de datos descargados con cada actualización de Xbox One y PS4?

Pues en los primeros casos de ambas consolas, la cosa oscila entre los 300 y los 500mb como mucho, aunque también las hay de 50mb. Depende de lo que vayan ofreciendo en cada actualización. En principio, no debería ser mucho, pero nunca se sabe.

■ ¿Cada cuantos días más o menos crees que es necesario actualizarlas?

vuestra OPINIÓN



Os presento a "FrankenDuty"

Jaime González

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola, Yen ,es la primera vez que te escribo y no lo haría si no se tratase de algo verdaderamente importante. En todas las revistas de videojuegos hacen una comparación entre *Battlefield 4* y *CoD Ghosts* en la que siempre sale ganando *CoD Ghosts* en el apartado de originalidad. La cuestión es que cada vez que juego al modo historia me vienen a la cabeza elementos de películas como las siguientes: el satélite ODIN se parece al de "G.I. Joe: Venganza", las escenas del rascacielos y del avión transportando a Rorke me recuerdan a las de "Misión Imposible 4" y "El Caballero Oscuro: La Leyenda Renace" respectivamente, el francotirador electrónico de la misión en la que rescatamos a Ajax es idéntico al de la película de "Chacal" y, por último, lo de que a los EE.UU. les invada Sudamérica no es nada nuevo, en "Amanecer Rojo", por ejemplo, lo hacía Cuba. Así que, aunque las escenas de pegar tiros en el espacio sean muy chulas, no me parecen suficientes para calificar a *CoD Ghosts* de un juego muy original.

Yen: Siempre que puedo criticar *CoD*, me lanzo a ello. En serio, lo de las sagas bélicas en general ya huele a chamusquina. Año tras año se repiten los mismos patrones, las mismas escenas imposibles y una jugabilidad exacta a la del año anterior. Sí, como los *FIFA*, *Assassin's*, etc...

vuestra OPINIÓN

Actualizando espero...

José Muzas

1996.- Enciendo el televisor y sintonizo el canal. Coloco el juego en el compartimento de la videoconsola y pulso el botón de encendido. El juego comienza tras los logos de las compañías y la intro del juego correspondiente. Sostengo el mando en mis manos y me introduzco en otro mundo durante unas emocionantes horas con solo pulsar start.

2014.- Coloco el juego en el compartimento y pulso el botón de encendido. Una vez que la consola arranca me pide actualizaciones de hardware; actualizo. Selecciono el software que introduje hace 15 minutos y... me pide más actualizaciones, pero esta vez para el juego. Comienza la intro del juego, miro opciones y pulso start, pero... cuando parece que ya nada me va a impedir pasar un ratito con mi hobby favorito me doy cuenta de que ya es la hora de irme, se me hace tarde.

P.D: Las compañías deberían sacar dos modelos de consolas. Uno multimedia y otro sólo para jugar.

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: A mí también me desespera, pero es el rumbo que han tomado Sony y Microsoft. No estaría mal dos consolas distintas, pero entonces algunos juegos podrían presentar diferencias entre versiones. Mucho me temo que no nos va a quedar más remedio que montar el campamento y aguantar la larguísima espera.



Por ahora, Xbox One y PS4 han tenido dos actualizaciones, así que, haciendo el cálculo, una vez al mes como mucho.

■ **Nunca juego en red. Aún así, ¿he de hacer todas las actualizaciones obligatoriamente para poder jugar?**

No, pero si conectas la consola a la red te obligará a actualizar para poder continuar conectado. Desgraciadamente, en muchos casos las actualizaciones solucionan problemas y distintos bugs o incluso añaden contenido, así que merece la pena actualizar los juegos y la propia máquina. Por cierto, ya que estamos saco un tema a debate, después de tantas peleas, fans diciendo esto y lo otro, ¿qué diferencias en cuanto a conexión online tienen Xbox One y PS4? Porque yo no las veo.

■ **¿Volveré a los tiempos del Spectrum, en los que al regresar del colegio ponía a cargar algún juego durante 1/2 hora y me iba a merendar?**

Sin ninguna duda. Y eso si tienes la suerte de tener el juego en formato físico y sólo tienes que instalarlo (serán "sólo" unas horitas), porque como además te tengas que descargar el juego online, ya puedes ir preparando una merienda-cena-desayuno.

■ **¿Qué sabes de *Fallout 4*?**

Rumores y más rumores. De hecho, me he cansado tanto con el tema *Fallout 4* (las webs falsas, los anuncios a medias...) que no pienso decir nada hasta el próximo E3, donde me juego mi buen nombre a que lo veremos anunciado.

Antonio Gómez



ELDER SCROLLS ONLINE llegará en junio a PS4 y Xbox One para cumplir el sueño de muchos fans de la saga: compartir aventuras en Tamriel con nuestros amigos. Y si además en juego está convertirnos en el emperador, ni te cuento.

Pergaminos viejunos en red

@ Buenos y refrescantes días Maestro Yen. Te escribo por que leyendo vuestro último número de Hobby Consolas me ha surgido una duda bastante "cojonera" que no he podido subsanar en Internet. Mi duda es sobre el esperadísimo *Elder Scrolls Online* de Bethesda.

■ **Bien, en cuanto a su jugabilidad, ¿Es mas parecida a un *WoW* o a un *Lineage 2*? Quiero decir, ¿será ir completando quests como en el primero o subiendo de nivel y "relacionándote" más con los demás jugadores?**

En verdad tendrá su propio estilo, más parecido a la propia saga, con combates que podremos jugar en primera y en 3ª persona, aunque la mecánica de juego será más parecida a *WoW*, con decenas de quests esperándonos. Eso sí, Bethesda ha prometido que la colaboración entre personajes y sus relaciones también tendrán mucha importancia.

■ **Otra duda sobre este título, ¿se saben ya las especificaciones que deberán tener nuestros PCs para poder jugarlo "decentemente"? Hace poco me agencié un Alienware, pero por si las moscas es bueno saberlo. Gracias de antemano de un fiel lector que te sigue "digitalmente" ¡desde Swansea!**

¡Vaya, un seguidor desde el mismísimo "spanish" Swansea! Bueno, a lo que vamos. Con el modelo de PC que comentas no tendrás ningún problema en jugarlo, incluso más que decentemente. Aún así, en Bethesda quieren que todo el mundo se pueda acercar al universo online de Tamriel, así que han asegurado que el juego podrá funcionar hasta en equipos de hace varios años. ¡Por cierto, un saludo a Michu de mi parte!

Mario Sarabia Bravo

> « ELDER SCROLLS ONLINE FUNCIONARÁ EN TODO TIPO DE PC'S, DESDE MAQUINONES A ORDENADORES MÁS VIEJUNOS »

¿Necesito Internet para usar PS4?

@ Hola Yen, ¿cómo estas? En el numero 265 me dijiste que PS4 funcionaba sin Internet, igual que PS3. Pues bien, el otro día fui a la tienda a comprármela y el dependiente me dijo que sin Internet no funcionaba, así que me fui sin ella:

■ **Sólo quiero que me digas si se equivocaba o decía la verdad; sé que necesita una actualización el primer día. ¿Se refería a eso? Haré lo que tu me digas. Si me dices**

otra vez que funciona sin Internet voy a la tienda y me la compro y de paso le enseño tu respuesta para que aprenda. ¡Anda plis contéstame, que estoy algo nerviosillo! Un saludo :-)

Querido dependiente de videojuegos, lamento comunicarle que, a petición del propio lector abajo firmante, me dispongo a decirle que o es usted un falaz y un tunante o está mal informado. Efectivamente, PS4 está hecha para poder jugar offline. No necesita una conexión online para jugar, así que deje de malmeter. Gracias. Ahora en serio, no hace falta conectarse. Como dices, si no actualizas la consola te perderás algunas de sus funcionalidades (y las que vayan apareciendo en el futuro). Por ejemplo, de salida y si no actualizas la consola te perderás un buen número de opciones, como reproducir Blu-Ray y DVD, grabar vídeos de tus partidas, jugar a distancia con tu PS Vita... En realidad, lo mejor es que te descargues en un USB las actualizaciones desde un PC de alguien que conozcas y que actualices la consola si quieres tenerlo todo. Si no, y sólo para jugar, no necesitas nada.

Manuel García Rodríguez

Xbox One, estás en las nubes

@Hola yen, paladín y defensor de la sapiencia videojueguil. Te escribo porque mis amigos y yo mantenemos intensos debates sobre cómo funciona eso de la nube en Xbox One. Tenemos un lío muy gordo.

¿Cómo funcionará la nube en Xbox One? Leí en Internet que los juegos harían uso de la nube para mejorar las experiencias de juego. ¿Qué significa eso?

Aún es muy pronto para saber exactamente el partido que las desarrolladoras podrán sacar la nube. Microsoft incluso ha dicho que mejorará el rendimiento de la consola. Lo que es cierto es lo que ha demostrado por ahora. Por ejemplo, en *Forza 5* tus carreras se van guardando en la nube y mientras no estás jugando, tu drivatar (que así lo llaman) participa como IA en las carreras de otros jugadores y te trae la ganancias que haya tenido. En *Titanfall*, por ejemplo, usarán la nube para dar soporte a los servidores (supuestamente encontraremos partidas más rápido) y gestionará la IA de los PNJ.

Siguiendo con Xbox One. ¿Qué sabes del nuevo *Fable*?

Fable Legends, que así se llamará, será el primer juego principal de la saga desde la marcha del gurú Peter Molyneux. Será una experiencia centrada en el juego online. Podremos encarnar a 4 héroes junto a 3 amigos e incluso podremos interpretar al villano de la función usando smartglass. Podremos colocar trampas,



FABLE LEGENDS CONTINUARÁ CON LA SAGA de Peter Molyneux alterando muchos de sus puntos clave. Estará centrado en el multijugador, en especial el cooperativo. La saga está de moda, ya que también nos llegará *Fable Trilogy*.


ASSASSIN´S CREED LIBERATION HD ES UN PORT del juego que apareció en PS Vita al que se le ha aplicado un filtro HD. Podría haber funcionado, pero cuando un juego se diseña para una portátil, debería ser siempre portátil...

enemigos y darles órdenes para que acaben con los héroes. Desde Lionhead Studios, además, afirman que pese a su marcado componente cooperativo online, la historia seguirá jugando un papel importante y que podremos relacionarnos con jugadores de todo el mundo al estilo de la saga. ¿Querrán decir hablando a base de pedos?

■ *Forza 5* tiene muy buena pinta por lo que comentáis, pero a mí me gusto mucho *Horizon*. ¿Se sabe algo de una posible continuación en Xbox One?

Dalo por hecho. Es más, lo más probable es que salga este mismo año. A finales. Durante nuestra última visita a los estudios de Turn 10 entrevistamos al director del estudio y ya nos dejó caer que su idea es que cada año se alternen ambas sub sagas, al más puro estilo *Need For Speed*. Un año para *Motorsport* y el siguiente para *Horizon*.

Juan Carlos Villanueva

Libertad en alta definición

@Hola Yen. Te escribo para preguntarte si debería comprar *Assassin's Creed Liberation HD*.

■ No quiero arriesgarme debido al gran chasco que me llevé con el reciente *AC IV Black Flag*. ¿Merece la pena?

Pues tienes el análisis en este mismo número para salir de dudas. En mi opinión, que también lo he jugado, no tiene sentido, no ya porque gráficamente venga de una consola inferior sino porque las mecánicas de juego casan más con una portátil que con un juego de sobremesa, por lo que nos deja la sensación de estar jugando a un *AC* muy inferior a lo que estamos acostumbrados, tanto en gráficos como en jugabilidad.

David Corrales

Bendiciones y buenas noches

@¿Qué pasa Yen? ¿Cómo llevas el inicio de 2014?:

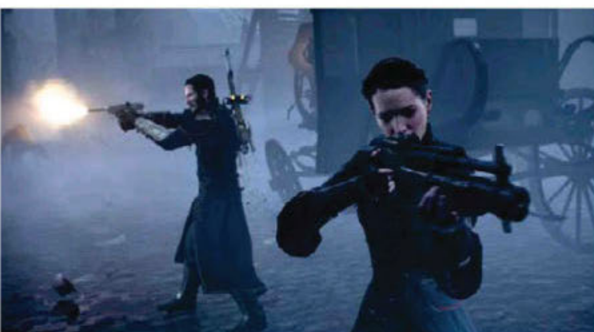
■ Yo bien, gracias, pero lo que de verdad quiero saber es qué juegos son los que más esperas de 2014.

Buenas noches y bienvenidos al espacio de videncia videojueguil, ¿si? Sandro-Yen está aquí para repartir videncia a cascoporro. Usted lo que necesita es saber lo que más me llama la atención de 2014, ¿si? Pues deja que me ponga las gafas radiónicas para ver lo que nos espera este año. Espero muchos juegazos, ¿si?, como *Castlevania LOS2*, *Metal Gear V*, *Quantum Break*, *D4*, *Below*, *The Order 1886*, *The Witness*, *Halo 5*, *Dark Souls 2*... Pero ya que estamos te voy a hacer una videncia extrema cariño y te digo que lo mejor del año será *The Witcher 3* y *Destiny*.

■ Siguiendo con lo mismo, ¿qué juegos de PS4 y de Xbox One crees que serán sus vendeconsolas particulares en 2014?

¿Tu no serás un troleador de esos, verdad cariño? ¿Qué te preocupa? Tú tienes fuertes dolores por la noche pensando en qué consola comprar, ¿si? Sufres pensando en sí echarás de menos la consola que no te compres al ver sus exclusividades, ¿si? Pues no sufras más cariño, Sandro-Yen te va a decir cuál será el vendeconsolas de cada una. Usaré mis poderes kinestésicos y parasintéticos para verlo. *The Order 1886* y *Uncharted* (si acaba saliendo este año) en PS4. En Xbox One... espera... estoy entrando en un momento de gran videncia. En la máquina de Microsoft serán *Titanfall* y *Halo 5*. Y por este mes nada más ¿sí? Resolveré todas vuestras dudas sobre el futuro en esta subsección que acabo de inaugurar. Bendiciones y buenas noches.

Raúl Herrera


THE ORDER 1886 SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN en 3ª persona que nos pondrá en mitad de una refriega entre mestizos (humanos mutados hace siglos)s y la Orden, el grupo al que perteneceremos y que se dedica a darles caza.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Ya sé quién eres Yen, lo tengo clarísimo, eres uno de los redactores de Hobby Consolas.

Yen: En todos mis años como gurú nadie había sido tan certero a la hora de descubrir mi identidad secreta. Lo siento pero no, ni siquiera les conozco. Yo hago mi trabajo y lo deposito en una papelera de la quinta avenida esquina con la 32 y un mono adiestrado para tal efecto por Hobby Consolas se pasa a recoger el paquete.

@Yen, ¿es verdad que *Final Fantasy* iba a terminarse en el XII pero les obligaron a hacer muchas más entregas?

Yen: Visto lo que le están haciendo a la saga puede parecerlo pero, desgraciadamente, no hay nadie apuntando con una pistola a la cabeza de los jefes de Square-Enix para obligarles a ganar más dinero. Lo hacen ellos solos, aunque cada vez te gusten menos sus juegos.

@¿Cómo lo llevas Yen? Yo encantado desde que me han dado la baja de paternidad. ¡Llevo 15 días sin parar de jugar a mi nueva PS4!

Yen: Pues ya sabes lo que tienes que hacer, ¿no? Puedes tener 20 hijos en plan conejo de campo,



aunque claro, con los 9 meses que hay que esperar entre hijo e hijo no te merece la pena. La única opción que te queda es abrazar la única religión que permite la poligamia y los videojuegos, ¡los mormones!

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 112

THIEF. Tras una década de letargo, Eidos resucita una recordada saga de PC para ponernos en el pellejo de un sigiloso ladrón... con grandes resultados.



PÁGINA 114

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE. Nintendo recupera otro de sus grandes personajes para ofrecernos un exigente plataformas 2D plagado de novedades.

PÁGINA 108

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

Lightning se enfrenta a su reto más difícil: salvar el mayor número de almas posible en 13 días, antes de que su mundo desaparezca. Una aventura que llegará cargada de novedades, desde la presencia del ciclo día-noche, combates en tiempo real más divertidos y otras muchas mejoras que detallamos.

EN ESTE NÚMERO...

Vuelve Lightning, la heroína de *Final Fantasy XIII*, con el segundo y último spin off de su aventura, escoltada por un sigiloso ladrón, un grupo de monos saltarines y fútbol anime. ¡Vaya mezcla!

■ 14 de febrero ■ Square Enix ■ Rol

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

En 26 años de historia de la saga, pocas entregas han removido tanto sus cimientos como lo hará Lightning Returns. Una aventura contrarreloj, con combates en tiempo real...

LAS CLAVES



1 **EL TIEMPO** será básico. En 13 días tendremos que salvar todas las almas posibles antes del fin del mundo.



2 **LOS COMBATES EN TIEMPO REAL** serán un gran cambio en la saga. Habrá que cubrirse, evadir... pulsando botones.



3 **LAS VESTIMENTAS** de Lightning serán las que nos otorguen distintos atributos y acciones, sin subir de nivel.

■ **SQUARE ENIX NO PIERDE EL TIEMPO** con su saga más exitosa. En pocos meses recibiremos el remake de *Final Fantasy X/X-2*, este *Lightning Returns, A Realm Reborn* y un poco más adelante *FF XV*. Visto lo que se nos viene, parece claro que la nueva política del estudio nipón pasa por "modernizar" su franquicia más emblemática y cambiar la estrategia y la pausa de los combates por turnos por la acción directa. Bueno, pues *Lightning Returns* es la avanzadilla de esta transformación.

La trama será, a priori, bastante interesante. Lightning despertará 500 años después de los sucedido en *XIII-2* por obra y gracia de la dios Bhunivelze, que le encargará una misión épica, salvar el mayor número de almas posibles durante los 13 días que quedan para el fin del mundo. El final es inevitable, así que tendremos que centrarnos en esas pobres almas. Para salvarlas, tendremos que hacerles todo tipo de favores, en su mayoría acabar con monstruos o recuperar objetos perdidos. Muy poca variedad en este sentido.

→ **EL MUNDO ESTARÁ DIVIDIDO EN 4 REGIONES:** 2 ciudades, Luxerion y Yusnaan, y 2 grandes zonas abiertas, Las Dunas de la Purgación y Las Marcas Salvajes. Nos podremos mover con total libertad por estas zonas en busca de misiones y tesoros, aunque habrá que tener en cuenta que algunas zonas o personajes no estarán disponibles a todas horas. Y es que, por primera vez en la saga, habrá ciclo día/noche y el tiempo correrá en nuestra contra. Recordará en ▸▸

HABRÁ MUCHOS CAMBIOS: BATALLAS EN TIEMPO REAL, CICLO DÍA/NOCHE...



LUMINA SERÁ LA ANTAGONISTA DE LIGHTNING, al menos siempre aparecerá intentando entorpecer nuestro avance. El parecido con Serah es notable, ¿verdad?

TENDREMOS QUE BLOQUEAR los ataques enemigos pulsando el botón de guardia en el momento adecuado. Dependiendo de lo bien que lo hagamos reduciremos el daño que nos hará.

LOS COMBATES CONTRA JEFES FINALES prometen ser de los más duros en la historia de la saga. Por lo que hemos jugado, será de los *FF* más "chungos".

¡OJO AL DATO!

Apelando a la nostalgia...

NOS VESTIREMOS COMO CLOUD RESERVÁNDOLO

Los usuarios que decidan reservar el juego recibirán la última entrega de *Final Fantasy* en una caja metálica y con un bonito DLC, el traje y la espada del mítico Cloud de *FF VII*.

LIGHTNING SERÁ EL ÚNICO PERSONAJE controlable en la aventura, acabando con otra tradición, la de las batallas en equipo.



CAMBIAR ENTRE LOS TRES ARQUETIPOS que hayamos creado será la clave en las batallas. El equilibrio será básico, pues necesitaremos magia, ataques físicos...



EL ARCA ES UN MISTERIOSO LUGAR en el que Hope nos espera cada día a las 6 A.M. Allí, ofrendamos las almas al árbol Yggdrasil, que nos otorga más tiempo.

LIGHTNING RETURNS ROMPERÁ CON MUCHAS DE LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE LA SAGA

cierta medida a *Dead Rising*, aunque tendremos un mayor margen para completar las misiones que en la aventura de Capcom. Tampoco faltarán la ronda de lacrimógenos reencuentros con personajes de *FF XIII* y *XIII-2*, como Snow, Vanille, Fang, etc.

LOS CAMBIOS MÁS NOTABLES ESTARÁN EN LOS COMBATES, que serán en tiempo real. Podremos mover a Lightning por el escenario de lucha y pulsaremos los botones del pad para realizar cada acción, en lugar de esperar nuestro turno. Lo más llamativo será la necesidad de tener que cubrirnos para bloquear los ataques, también por primera vez en la saga. El ritmo al realizar los ataques y los bloqueos será la clave del éxito en los combates. El sistema de roles será sustituido por los arquetipos. Lihtning podrá equiparse con distintas indumentarias, que serán la base sobre la que luego iremos añadiendo armas, escudos, accesorios y habilidades para crear un poderoso mago negro, una especialista en ataques físicos, etc. Podremos crear muchas combinaciones, aunque solo podremos utilizar tres de ellas en combate. Cada acción gastará una porción de la barra de ese arquetipo, así que cuando la gastemos tendremos que pasar a uno de los dos restantes para dejar que la ba-



APROVECHAR LAS VULNERABILIDADES de nuestros enemigos será necesario para poder aturdirles, lo que les debilitará. De otro modo, algunos serían casi invencibles.



LOS DRAMÁTICOS REENCUENTROS con algunas de las caras conocidas de *FF XIII* y *XIII-2* hará que más de uno suelte una lagrimita. Estos de *FF* son expertos en ello.

LA FÁBULA NOVA CRYSTALLIS AL COMPLETO

La nueva fábula del cristal fue anunciada en el E3 de 2006. En un principio todos los juegos de la fábula iban a girar en torno a *Final Fantasy XIII* pero, como veréis, la cosa ha sido muy distinta.



FINAL FANTASY XIII sorprendió a los fans para mal, por su mecánica pasillera, aunque tenía un sistema de combates bastante chulo y gráficos de infarto.



EN *FINAL FANTASY XIII-2*, Serah, la hermana de Lightning era la protagonista. Viajaba en el tiempo junto a Noel y podían incluir un monstruo en su grupo.



***FINAL FANTASY TYPE 0*,** que iba a ser *Agito XIII*, salió solo en Japón para PSP. Combates al estilo de *Crisis Core*, con invocaciones, sistema ATB,...



FINAL FANTASY XV iba a ser *Versus XIII* y finalmente se ha convertido en *FF XV*. Combates en tiempo real y la acción como protagonista en PS4 y Xbox One.

rra se recargue y para aprovechar las distintas opciones estratégicas que ofrecerá cada uno.

Otro cambio significativo será la mejora del personaje. No habrá subidas de nivel a la antigua usanza, sino que recibiremos recompensas que mejorarán nuestros atributos de ataque, defensa, magia... al completar misiones. De los combates "solo" obtendremos materiales y dinero, con los que luego "arrasar" en las numerosas tiendas. Lightning tampoco se sanará con magias ni al acabar los combates, tendremos que hacerlo con objetos curativos o visitando posadas (lo que nos hará perder parte de nuestro preciado tiempo). Técnicamente no será ningún prodigio, menos aún viendo lo que otras desarrolladoras han conseguido hacer con PS3 y 360 estos últimos meses. Incluso hemos visto algunos fallos de popping y de caída de frame rate. Esperamos que sea solo en la beta.

PRIMERA IMPRESIÓN

El nuevo rumbo hacia la acción que sigue la saga puede no gustar a los fans de la saga, pero tienen su miga. El mes que viene veremos si merece la pena el cambio o si preferiríamos que volviesen a los orígenes.

■28 de febrero ■Square Enix ■Aventura

THIEF

Te acecha, te sigue desde las alturas, en las sombras y, cuando menos te lo esperas, te ha metido la mano en tu bolsillo y está a kilómetros de distancia. Ese es Garrett...

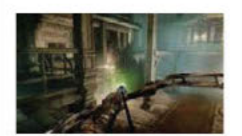
LAS CLAVES



1 SIGILO. Movernos por las sombras, apagar luces, avanzar por tejados... todo vale para no ser vistos por la guardia.



2 HURTOS. A Garrett no se le resiste ninguna caja fuerte, cerradura, bolsillo... Pero si algo falla, siempre puede recurrir a...



3 LA ACCIÓN. Podemos usar una porra, un arco con diferentes municiones y usos... pero no son el eje del desarrollo.

■ **EN EL ANTERIOR NÚMERO** os adelantamos un montón de información de *Thief*, un "reboot" de una veterana saga de PC que nos convierte en Garret, un sigiloso ladrón en la lúgubre Ciudad, una urbe steampunk con un estricto toque de queda y una nueva enfermedad, la tenebra. Y, en esta ocasión, hemos jugado los 4 primeros niveles, para reconfirmar que estamos ante un juego diferente, especial.

→ **YA HEMOS PROBADO** los primeros 4 capítulos en PS4 y, cada vez nos gusta más. La historia promete ser uno de sus puntos fuertes, con giros, sorpresas y personajes muy bien definidos (y doblados al castellano). Por su parte, la acción nos ha recordado a *Dishonored*, con el sigilo como estrella y multitud de rutas y opciones para cumplir cada objetivo. Pero, además, *Thief* no será un "paseo": no nos mostrará de forma evidente la solución de los puzles o como abrir una caja cerrada (nos invitará a revisar los documentos conseguidos, escuchar conversaciones...) y no recuperaremos salud automáticamente, sino con ítems específicos.

Añadid encargos opcionales, coleccionables (documentos, ciertas joyas...), un mercado negro donde comprar herramientas, mejoras y suministros (con el dinero ganado de los saqueos) o habilidades que podemos potenciar con los Puntos de Concentración que consigamos, y el resultado es un juego muy rico en opciones y posibilidades. Y con una atmósfera de lujo, con detalles muy crueles que van como anillo al dedo con la ambientación. Un título que seguro gustará a quienes busquen experiencias diferentes... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Thief es un soplo de aire fresco entre tanto juego subjetivo "clónico". Su pausado desarrollo nos obliga a analizar y pensar antes de actuar, algo no muy habitual...



JOYERÍAS, CASAS, BURDELES... visitaremos una gran variedad de locales, todos ellos genialmente recreados y plagados de detalles. En PS4 lucen muy bien...



DEJAR KO A LOS GUARDIAS, arrastrar los cuerpos, apagar velas y luces, meternos en armarios...contaremos con recursos para no dejar rastro de nuestro paso.

LA VISTA SUBJETIVA será muy inmersiva, pudiendo ver las extremidades de Garrett al estilo *Mirror's Edge*.

LA VERSIÓN DE PS4 DESTACA POR LA ILUMINACIÓN, LAS SOMBRAS Y LA AMBIENTACIÓN DE LOS ESCENARIOS

¡OJO AL DATO!

Un ladrón "heterocrómico"
GARRETT TIENE UN OJO DE CADA COLOR...
En los juegos de PC, Garrett perdía un ojo, que era reemplazado por uno mecánico. Quizá eso explique por qué en este juego tiene uno de cada color y por qué, al usar la concentración, ve resaltados ítems.

■ 21 de febrero ■ Plataformas ■ Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Las plataformas más difíciles y exigentes van a debutar en Wii U de la mano de Donkey Kong. ¿Quién mejor para el reto?

LAS CLAVES



1 LA FAMILIA CRECE A Donkey y Diddy se unirán Dixie y Cranky, cada uno con diferentes habilidades de salto.



2 NUEVAS ISLAS Repletas de nuevos escenarios: desde zonas submarinas a niveles en el ojo de un huracán.



3 ¿MÁS DIFÍCIL? Pues sí, porque cada mundo tendrá tres fases secretas y niveles con diferentes caminos.

■ **EL PRIMER PESO PESADO DE Wii U** en 2014 ya casi está aquí, y va a golpear con la demoledora fuerza de un gorila. Retro Studios ha preparado una secuela de *DKC Returns* que mantendrá las bases del original: plataformeo 2D de alta calidad y dificultad, aderezado con fases en vagonetas, barriles cohete y barriles cañón. Pero además va a introducir un montón de mecánicas nuevas y a... ¿aumentar la dificultad? ¿Estamos locos o qué?

→ **LA PRINCIPAL NOVEDAD** serán los dos nuevos compañeros jugables de Donkey: vuelve Diddy con su jet-pack, y a él se unen Dixie y Cranky Kong. La muchacha saltará más alto que nadie gracias a su coleta, Diddy será quien más tiempo aguante en el aire propulsado por su jet-pack, y Cranky (jugable por primera vez) tendrá un bastón con el que rebotar: aunque será el más difícil de manejar, su forma de saltar le permitirá cruzar suelos dañinos, como zarzales.

Y si las capacidades de los simios nos traerán mecánicas de juego innovadoras, los mundos van a sorprendernos con situaciones alucinantes. Visitaremos 5 islas nuevas, más la ya conocida Isla Kong, muy cambiada porque los Snowmads (animales vikingos) la han congelado. Habrá niveles acuáticos, rápidos descensos en tirolinas, un nivel en el que flotaremos en un huracán... Y sí, la sensación de peligro será constante y en cada salto nos jugaremos la vida. Es un *DKC*, amigos, ¿qué esperabais? HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Como su primera parte, *Tropical Freeze* será un "plataformas de precisión": divertido, intenso y muy exigente. Y con montones de situaciones nuevas que os sorprenderán.



DONKEY Y SUS AMIGOS vuelven a enfrentarse a un difícil plataformas 2D, que ahora se ambienta en 5 nuevas islas y una versión congelada de la ya conocida isla Kong.



SI JUGAMOS EN SOLITARIO, los otros monos se suben a Donkey mejorando sus habilidades de salto. A dobles, un jugador maneja a Donkey y el otro a otro Kong.

TROPICAL FREEZE nos enfrentará a un montón de nuevas situaciones, desde zonas submarinas a otras heladas, pasando por una fase en medio de un huracán.

¡OJO AL DATO!

Vuelven personajes clásicos

RESCATANDO A LOS KONG DEL PASADO

Retro, los creadores de los nuevos *DKC*, rinden tributo a los clásicos creados por Rare para Super Nintendo. En *Tropical Freeze*, además de a Dixie, recuperan a Funky, dependiente de la tienda de ítems.

DE NUEVO TENDREMOS solo dos corazones de vida, aunque en la tienda habrá un mayor abanico de ítems de ayuda.

EL RITMO DE JUEGO SERÁ FRENÉTICO: PASARÁS MÁS TIEMPO SALTANDO QUE EN EL SUELO.

LAS CLAVES



1 EL ARGUMENTO será una parte importante, y además ahora habrá escenas protagonizadas por Canon Evans.



2 LOS PARTIDOS se jugarán igual que en las otras ediciones de *Inazuma Eleven 3*, con el stylus. Son muy divertidos.



3 ELEMENTOS DE ROL. Los jugadores suben niveles, aprenden supertécnicas y podéis equiparles botas y pulseras.

14 de febrero **Rol / Fútbol** **Level-5**

INAZUMA ELEVEN 3 LA AMENAZA DEL OGRO

Mark y sus compañeros también tratarán de ser campeones del mundo en esta nueva edición de *Inazuma Eleven 3*, pero lo tendrán más difícil por culpa de unos ogros del futuro.

ESTE JUEGO será el broche de oro de la primera trilogía de *Inazuma Eleven*. Unos meses después de *Fuego Explosivo y Rayo Celeste* tendremos *La amenaza del Ogro*, la tercera y última edición de *Inazuma Eleven 3*. La aventura principal será la misma, que gira en torno al Inazuma Japón, la selección juvenil capitaneada por el portero Mark Evans en su lucha por convertirse en campeones del mundo.

SIN EMBARGO, HABRÁ NOVEDADES MUY INTERESANTES. La más importante será la presencia del Equipo Ogro, un nuevo conjunto antagonista que viene desde el futuro (80 años) con la misión de cambiar la historia del campeonato mundial. Pero no serán los únicos viajeros en el tiempo, ya que el delantero Canon Evans (bisnieto de Mark) también se pondrá en marcha para tratar de frustrar los planes del Ogro. Esta línea argumental está basada en la película de *Inazuma Eleven*, aunque será diferente, ya que aquí nos mediremos con ellos con el Inazuma Japón en vez de con el Raimon, y además veremos más secuencias que nos permitirán conocer a estos personajes mejor que en la película. Habrá escenas y niveles exclusivos protagonizados por Canon, al igual que en *Fuego Explosivo y Rayo Celeste* los había con Hector Helio y Paolo Bianchi respectivamente.

Por otra parte, la historia principal del Inazuma Japón tendrá secuencias nuevas, habrá nuevos equipos en las cadenas de partidos extra, y podremos enfrentarnos tanto al Dark Team como al Sky Team (en las otras ediciones sólo está disponible uno de ellos), y también al Ángel Oscuro (la unión de los dos equipos). HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Inazuma Eleven 3 ya nos pareció de lo más divertido de 2013 (le hemos echado más de 100 horas y seguimos jugando), y esta edición será aún más completa.



LAS SUPERTÉCNICAS son la salsa de los partidos de la saga *Inazuma Eleven*, y los jugadores del Ogro disponen de algunas totalmente nuevas y muy poderosas.



CANON EVANS ya se podía fichar en *Inazuma Eleven 2* y en las otras ediciones del 3, pero esta será la primera vez que lo veamos como parte de la historia en un juego.

¡OJO AL DATO!

Conexión especial Ogro... CONECTA CON LAS OTRAS EDICIONES

El juego dispondrá de una opción llamada Conexión especial Ogro, pensada para los usuarios de las otras ediciones que deseen llevar sus personajes y objetos a esta nueva versión. ¡Así que podéis seguir entrenando a vuestro equipo!

EL EQUIPO OGRO, capitaneado por Bash Lancer (en el centro de la imagen), será exclusivo de esta edición. Podréis ficharlos.

LA MISIÓN DEL OGRO consiste en cambiar la historia para que el fútbol caiga en el olvido

Bausen
Debéis retroceder 80 años en el tiem
hasta la época de Mark Evans, y co
el rumbo de la historia.

LA PRESENCIA DEL EQUIPO OGRO SERÁ LA NOVEDAD MÁS IMPORTANTE

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

FEBRERO



7

CINE
ROBOCOP
El clásico de Paul Verhoeven de 1987 ya tiene remake. El policía mitad hombre, mitad robot, patrullará en breve los cines de todo el mundo...



14

PS VITA
TOUKIDEN THE AGE OF DEMONS
Un grupo de hombres especiales lucha contra los demonios en este nuevo título para Vita, que bebe en algunos aspectos de la filosofía *Monster Hunter*.



20

PS4 - XBOX ONE
RAYMAN LEGENDS
Uno de los plataformas 2D mejor valorados de los últimos tiempos debuta en la next gen, aprovechando algunas de las características de PS4 y Xbox One.



PS3 - 360
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
¿Qué os podemos decir de esta aventura que no hayáis leído ya en nuestro reportaje de este mes? No lo perdáis de vista...

27



PS4 - PS3 - XBOX ONE - XBOX 360 - PC
THIEF
El sigiloso maestro ladrón protagoniza una de las aventuras más originales e intensas de comienzo de año. Si os gustó *Dishonored*, os conquistará...

28



PS3
TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES
Tras levantar pasiones con *Graces* y *Xillia*, la saga *Tales of* volverá con los remake de las dos entregas de *Symphonia*.

28

MARZO



6

PS3 - XBOX 360 - PC
SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH
El humor más gamberro e irreverente de "South Park", al servicio de un juego de rol al más puro estilo *Final Fantasy*...



7

CINE
300 EL ORIGEN DE UN IMPERIO. Precuela de 300, que nos contará el origen de los temibles espartanos.



XBOX ONE - XBOX 360 - PC
TITANFALL
Uno de los títulos más esperados de Xbox One, un vibrante shooter que introducirá los mechas controlables en la ecuación de las batallas...

13

Y PRÓXIMAMENTE...

•Naruto Shippuden...	PS3-Xbox 360-PC	1 de enero
•Ys: Memories of Celceta	Vita	7 de febrero
•La LEGO película	Cine	7 de febrero
•Danganronpa: Trigger...	Vita	14 de febrero
•Demon Gaze	PC	14 de febrero
•Lightning Returns...	PS3-Xbox 360	14 de febrero
•Plants vs Zombies Garden...	XO-360	20 de febrero
•Tarzán	Cine	21 de febrero
•Crash Time 5	PS3-Xbox 360	21 de febrero
•Worms Revolution Collection	PS3	21 de febrero
•Rambo: The Videogame	PS4-360-PC	21 de febrero

•Yaiba Ninta Gaiden Z	PS3-Xbox 360	28 de febrero
•Pac-man and the ghostly...	PS3-360	28 de febrero
•Sorcery Saga	Vita	28 de febrero
•Hokouki	3DS	28 de febrero
•Home Town Story	3DS	28 de febrero
•Yo, Frankenstein	Cine	28 de febrero
•Earth Defense...	PS3-Xbox 360	febrero
•Atelier Escha & Logy...	PS3	7 de marzo
•Dark Souls II	PS3-Xbox 360-PC	14 de marzo
•Shadow Warrior	PC	14 de marzo
•Pompeya	Cine	14 de marzo

•Metal Gear Solid V...	PS4-XO-PS3-360	20 de marzo
•Ouya	Consola	21 de marzo
•Mando para Ouya	Consola	21 de marzo
•Infamous Second Son	PS4	21 de marzo
•The Raven: Legacy of...	PS3-Xbox 360	21 de marzo
•Final Fantasy X/X-2	PS3-Vita	21 de marzo
•The Witch & The Hundred...	PS3	21 de marzo
•DriveClub	PS4	marzo
•The Elder Scrolls Online	PC	4 de abril
•LEGO El Hobbit	Todas	15 de abril
•Jojo's Bizarre Adventure	PS3	primavera

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 122

ESTRENOS EN BLU-RAY Y DVD. El plato fuerte del mes es Kickass 2, pero no es el único lanzamiento a tener en cuenta: ahí están Asalto al Poder, Dolor y Dinero, Tú Eres el Siguiente o la tercera temporada de Juego de Tronos.

PÁGINA 120

TECNOLOGÍA

Repasamos el "último grito" en tecnología, desde pads, volantes y headsets para tu consola a tablets, smartphones, equipos de sonido y accesorios para PC.

PÁGINA 126

BAZAR... Y LIBROS

Desde un libro de arte de *Dark Souls* hasta la banda sonora de los últimos *Pokémon*, pasando por esta increíble figura de *Metal Gear Solid 3*...

EN ESTE NÚMERO...

Si los precios de las nuevas consolas os parecen demasiado caros, quizás podáis invertir los ahorrillos en alguna de las figuritas, películas, accesorios, libros, cómics o discos de nuestro completo rastrillo.



TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Un volante versátil y con buena relación calidad/precio

■ **Nombre:** T100 Force Feedback Racing Wheel ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Sistema:** PS3, PC ■ **Precio:** 129,99 €

Thrustmaster nos presenta un volante compatible con PS3 y PC que garantiza unas sensaciones muy realistas gracias al uso de la tecnología Force Feedback (ajustable a nuestro gusto). Con un diseño de lo más ergonómico, incorpora agarres recubiertos con textura de goma, dos levas secuenciales de cambio de marchas montadas en el volante, diez botones y una cruceta (de fácil acceso). La base de los pedales incorpora un reposapiés ancho y cada uno de los dos pedales se puede ajustar con los dos ángulos de inclinación disponibles. Y todo con un sistema de sujeción fiable y muy versátil, que se adapta bien a todo tipo de superficies.
www.thrustmaster.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆

Otra "envolvente" alternativa

■ **Nombre:** Recon3D Omega Wireless ■ **Compañía:** Sound Blaster
■ **Consola:** Todas ■ **Precio:** 149,99 € (precio habitual 249 €)

Sound Blaster es, probablemente, una de las marcas de tarjetas de sonido para PC más veteranas del mercado, pero también tienen productos para consola, como este headset inalámbrico que incluye una unidad Recon3D. Esta unidad es, en realidad, una potente tarjeta de sonido de 4 núcleos en formato USB, para que podamos conectarla a PS3 y Xbox 360. Con ella conseguimos un sonido Dolby Digital envolvente muy logrado, que además incluye algunos modos curiosos, como "Scout" para detectar a los enemigos antes que ellos a nosotros, o 3 configuraciones para el micrófono. Lo malo es que no es compatible, por ejemplo, con PS4...
es.creative.com

VALORACIÓN: ★★★☆





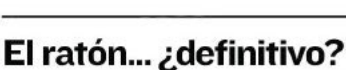
Tus capturas, en cualquier lugar y momento

■ **Nombre:** HD PVR Rocket ■ **Compañía:** Hauppage ■ **Consola:** Todas ■ **Precio:** 159,99 €

Cada vez hay más productos para grabar tus partidas, ya sea para subirlas a Youtube o, si compites, para tener un registro de tu actividad. De hecho, los modelos "autónomos" (que no requieren un PC) siguen en auge, como confirma este modelo de tamaño reducido (cabe en la palma de tu mano), pero que te permitirá grabar a 1080p y 30 fps directamente a un pendrive USB (o disco duro USB) en formato mp4. Incluye además entrada de micrófono 3,5 mm y mezclador, para que añadas comentarios al vídeo mientras juegas, así como todos los cables necesarios, como un adaptador AV para conectar tu PS3 por componentes (no evita la protección HDCP de PS3 o PS4). Para grabar solo hay que pulsar su botón rojo... y listo. También funciona conectada a un PC.
hauppauge.co.uk/spain/

VALORACIÓN: ★★★





Un smartphone "para el pueblo"

■ **Nombre:** Moto G ■ **Compañía:** Motorola
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 179,99 €

Motorola fue, junto con Nokia, uno de los primeros impulsores de la telefonía móvil, pero con la llegada de los smartphones parece haber perdido fuelle. Eso al menos era así hasta la llegada de este modelo, el Moto G, uno móvil de gama media, pero a un precio irresistible y con unas características técnicas realmente atractivas: procesador de 4 núcleos Quadcore A7 a 1,2 Gh, 1 GB de Ram, 8 GB de memoria interna, cámara de 5 mpx, pantalla Corning Gorilla Glass de 4,5", sistema operativo Android 4.3 Jelly Bean... y una gran optimización para que todo vaya muy suave. Y por solo 180 €, un precio realmente irresitible para aquellos que aún no tengan smartphone.
motorola.com

VALORACIÓN: ★★★★



Un lujo de sonido para tu PC...

■ **Nombre:** G4ME ZERO ■ **Precio:** 249,90 €
■ **Compañía:** Sennheiser ■ **Plataforma:** PC

Sennheiser es un marca referencia en cuanto a auriculares y audio, algo que refrendan estos cascos para el juego en PC. Cuidado hasta el más mínimo detalle (conector independiente para micro y audio, cable forrado de tela, bisagras metálicas, diseño plegable para guardar en funda, micro móvil...), este headset estéreo destaca por su nitidez de sonido, su ligereza y por la calidad de sus componentes. Eso sí, como los mejores productos de la marca, es algo caro...
www.sennheiser.com

VALORACIÓN: ★★★★

El ratón... ¿definitivo?

■ **Nombre:** G602 Wireless Gaming Mouse ■ **Compañía:** Logitech
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 82,50 €

Existen cientos de ratones en el mercado, pero ninguno es como el G602, con el que se rompen numerosas creencias y barreras. La primera es la autonomía: el G602 puede aguantar más de 250 horas de uso con 2 pilas AA (se puede quitar una para ajustar el peso/equilibrio). Pero no solo eso: su superficie ha sido pulida para que deslice mejor, cuenta con tecnología inalámbrica de 2,4 Ghz y respuesta de 2 milisegundos, cuenta con 11 controles programables, un preciso sensor Delta Zero de hasta 2500 dpi (máxima precisión, con dos botones para cambiarla sobre la marcha). Es una pasada y muy cómodo y ergonómico.
http://www.logitech.com/es-es/home

VALORACIÓN: ★★★★



NO LO PIERDAS DE VISTA

TABLETA

Una tableta que se pone al día

■ **Nombre:** Galaxy Note 10.1 2014 Edition ■ **Compañía:** Samsung
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 599 €

No te dejes engañar por su parecido estético con el anterior modelo: Samsung ha actualizado su tableta de 10 pulgadas y la ha dotado de un montón de mejoras en sus tripas: pantalla WQXGA Super Clear LCD con una resolución de 1600x2560, dos procesadores Quad a 1,9 Ghz y 1,3 Ghz, 3 Gigas de RAM, 32 GB de memoria interna, cámara de 8 mpx, flash, cámara delantera de 2 mpx, un peso ligeramente inferior (540 gr.), una batería de mayor duración, Android 4.3 Jelly Bean... ¿El resultado? Un tablet mucho más versátil y potente, capaz prácticamente de todo...
http://www.samsung.com/es

VALORACIÓN: ★★★★







ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Kick-Ass 2



- Género **Acción, comedia**
- Protagonistas **Aaron Taylor-Johnson, Christopher Mintz-Plasse, Chloë Grace Moretz y Jim Carrey**
- Director **Jeff Wadlow**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También pack Kick-Ass 1 y 2 **34,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Dave decide reafirmarse como superhéroe mejorando sus habilidades como Kick-Ass y buscando un grupo del que formar parte. Su valentía inspiró una auténtica oleada de nuevos defensores del bien, dirigidos por el coronel Barras y Estrellas. Los problemas llegan cuando Mindy se ve obligada a dejar de ser Hit-Girl y Chris se transforma en "el hijoputa" para llegar a ser un gran villano.

EXTRAS: Rodaje de Kick-Ass 2, escenas ampliadas y comienzo alternativo. Incluye el audiocomentario de la película con Aaron Taylor-Johnson, Christopher Mintz-Plasse, Chloë Grace Moretz y el guionista y director Jeff Wadlow y dos clips de vídeo: Hit Girl ataca, que muestra el proceso de creación de la secuencia de la furgoneta, y El regreso de Big Daddy, la escena no filmada.

Dolor y dinero



- Género **Comedia**
- Protagonistas **Mark Wahlberg, Dwayne Johnson, Anthony Mackie, Ed Harris y Rebel Wilson**
- Director **Michael Bay**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También DVD **15,53 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Cansados de su vida anodina y de tratar de alcanzar el sueño americano gracias al sudor de su frente, tres culturistas se alían para secuestrar y extorsionar a un empresario. Cuando le dan por muerto comienzan a dilapidar su fortuna, pero desconocen que éste ha contratado a un detective para darles caza y alcanzar su venganza. Pagarán caros sus errores de manual

EXTRAS: Documental de 57 minutos de cómo se hizo la película.

Juego de tronos 3ª Temporada



- Género **Aventuras, fantasía**
- Protagonistas **Peter Dinklage, Emilia Clarke, Kit Harington, Lena Headley, etc.**
- Directores **Varios**
- Precio Blu-Ray **52,20 €**
- También DVD **33,95 €**

ARGUMENTO: Los Lannister apenas pueden conservar el poder después de un ataque naval de Stannis Baratheon, mientras las revueltas en el norte amenazan con alterar el equilibrio de poder. Robb Stark, "el rey en el norte", se enfrenta a las mayores calamidades en su esfuerzo por alcanzar la victoria mientras que más allá del muro, Mance Rayder y su enorme ejército de salvajes continúan su inexorable marcha hacia el sur. Al otro lado del mar Angosto, Daenerys Targaryen pretende formar un ejército con la esperanza de reclamar finalmente el trono de hierro.

EXTRAS: Audiocomentarios, escenas inéditas y extendidas, galería de nuevos personajes y clips como Las lluvias de Castamere al descubierto, Las raíces de Poniente, Entre los salvajes, La tormenta que se aproxima o La política del matrimonio.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Tú eres el siguiente

- Género **Thriller, slasher**
- Protagonistas **Sharni Vinson, Nicholas Tucci, Wendy Glenn y Joe Swanberg**
- Director **Adam Wingard**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También DVD **18,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Los Davison son atacados por un grupo de asesinos durante una escapada familiar. Atrincherados en su casa de recreo, hacen frente como pueden a los asaltantes, pero los asesinos enmascarados no cuentan con la presencia de Erin, la novia del hijo mayor de los Davison, cuyo misterioso pasado la ha hecho fuerte y muy difícil de matar.

EXTRAS: Información aún no disponible.

Asalto al poder



- Género **Acción, thriller**
- Protagonistas **Channing Tatum, Maggie Gyllenhaal, Jamie Foxx y Richard Jenkins**
- Director **Roland Emmerich**
- Precio Blu-Ray **19,95 €**
- También en DVD **13,77 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Tras ser rechazado para entrar en el servicio secreto cuya misión es proteger al presidente de Estados Unidos, un joven y poco experimentado agente será la única ayuda con la que contará el mandatario una vez que la Casa Blanca sea asaltada por un grupo paramilitar armado. Tendrá que salvar al presidente y poner a salvo la nación.

EXTRAS: Más de 12 clips de vídeo sobre la producción y los efectos especiales y tomas falsas.

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Tomando la ola de cine de 2014

Tras la resaca navideña y la oleada de nostalgia que nos produce echar la vista atrás y repasar las películas que nos han decepcionado o encantado, ahora nos toca jugar a las adivinanzas y poner nuestras esperanzas en los títulos que están por llegar.

Algunas de las secuelas más esperadas por el público llegarán en 2014, entre ellas **El hobbit: partida y regreso,** que cerrará la última trilogía de Peter Jackson, **Transformers 4: la era de la extición**, **El amanecer del planeta de los simios**, **Sin City: una dama por la que matar** o **Los Juegos del Hambre: Sinsajo parte I**, pero también varias cintas de superhéroes como **X-Men: días del futuro pasado**, **Capitán América: el soldado del invierno** o **The Amazing Spider-Man: el poder de Electro**.

Las revisiones de **Godzilla** y **RoboCop** tienen encendidas las imaginaciones de muchos espectadores, que desean ver hasta qué punto aportan cosas nuevas al material preexistente.

También será un gran año para el cine de ciencia-ficción, con películas como **Interstellar**, con la que Christopher Nolan nos invitará a conocer los confines del universo; **Transcendence**, un thriller futurista que nos hará pensar sobre la hibridación hombre-máquina o **Al filo del mañana**, la transposición de la novela gráfica del japonés Hiroshi Sakurazaka All You Need Is Kill a la gran pantalla.

El cambio de fecha de estreno de **Fast & Furious 7** a raíz del trágico accidente de Paul Walker y la inclusión de nuevo material le dará un gran protagonismo a **Need for Speed**, la adaptación del videojuego protagonizada por Aaron Paul, como la cinta de carreras del año.



« TOCA JUGAR A LAS ADIVINANZAS Y PONER NUESTRAS ESPERANZAS EN LOS TÍTULOS QUE ESTÁN POR LLEGAR »

No podemos dejar este repaso sin nombrar algunas de las comedias que nos sacarán una sonrisa, porque así es como debe recibirse el año nuevo: ¡con dientes, dientes! Seth MacFarlane propone **A Million Ways to Die in the West**; Channing Tatum y Johan Hill la liarán de nuevo en **Infiltrados en clase 2**; Ben Stiller en **Noche en el Museo 3** y regresan **Dos tontos muy tontos**... ¿quién da más?

Estreno



RoboCop

Productora **MGM y Strike Ent.** Estreno **14 febrero**

El remake del clásico de **Paul Verhoeven** (1987) dirigido por **José Padilha** está a la vuelta de la esquina. La historia ya la conocéis: en el 2028 la multinacional **OnmiCorp** lidera la tecnología robótica y desea irrumpir en el ámbito de la seguridad nacional. Alex Murphy (**Joel Kinnaman**) es un abnegado policía de Detroit que se esfuerza al máximo por acabar con la ola de crímenes que arrasa la ciudad. Después de ser críticamente herido estando de servicio, OmniCorp aprovechará la ocasión para utilizar su **arsenal robótico** para salvar su vida, dotándolo de increíbles poderes que irán acompañados de problemas a los que un hombre corriente jamás ha tenido que enfrentarse.

Taquilla

Datos del 1 al 3 de enero en España

1	El hobbit: la desolación de...	960.000 €
2	Frozen, el reino del hielo	890.000 €
3	El médico	870.000 €
4	La vida secreta de Walter Mitty	840.000 €
5	Lluvia de albóndigas 2	540.000 €
6	El único superviviente	520.000 €
7	La leyenda del samurái	490.000 €
8	Paranormal Activity	420.000 €
9	A propósito de Llewyn Davis	340.000 €
10	Futbolín	220.000 €

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



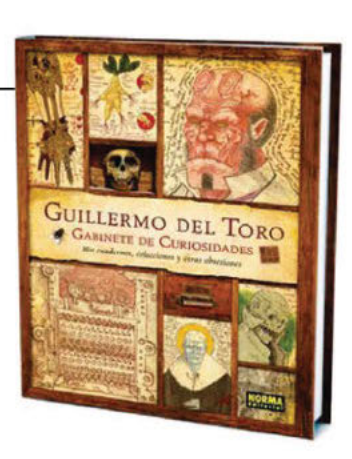
Dark Souls: Design Works

Bajo esta sobria portada se esconde un verdadero tesoro para los fans de *Dark Souls*, uno de los juegos más difíciles y apasionantes de la década. Udon Entertainment ha traducido al inglés el libro de arte original, editado originalmente en Japón, con un acabado de lujo (tapa dura, 128 páginas a todo color) rebosante de bocetos, arte conceptual, ilustraciones y diseños de enemigos y armas. Además incluye una entrevista exclusiva con el director del juego, Hidetaka Miyazaki, así como el testimonio de cuatro de los diseñadores de FromSoftware. Un apetitoso aperitivo con el que ir abriendo boca ante la inminente llegada de su secuela, *Dark Souls II*.

Más información en: **www.amazon.co.uk**
Precio: 37,54 €



Guillermo del Toro: Gabinete de Curiosidades



Si habéis buceado en los extras de Pacific Rim os habréis quedado hechizado con el diario de rodaje de su director, Guillermo Del Toro. Su desbordante imaginación no solo ha quedado patente en sus películas (Hellboy, Blade II...), sino en sus libros de notas, repletos de bocetos y curiosidades, recopilados en un tomo de 256 páginas. Además de saber más sobre sus pelis (y proyectos truncados como la adaptación de En Las Montañas de la Locura), el libro recoge artículos de James Cameron, John Landis...

Publicado por: **Norma editorial**
Precio: 39 €



Tales of Symphonia

El memorable RPG de Namco para GameCube inspira este manga, firmado por Hitoshi Ichimura, limitado a seis volúmenes, de 176 páginas cada uno. La primera entrega llegará en febrero al mercado español, con periodicidad bimestral. Aunque nos ha llegado con bastante retraso (el primer tomo se editó en su Japón natal en 2005), supone un auténtico regalo para los fans de la saga *Tale of*, y más concretamente para todos aquellos que siguen recordando con cariño el juego original de GC, distribuido en Europa hace una década. Cómo pasa el tiempo.

Publicado por: **www.paninicomics.es**
Precio: 8,95 €

Pokémon FireRed & Pokémon LeafGreen: Super Music Collection

The Pokémon Company continúa distribuyendo, a través de iTunes, las bandas sonoras de las aventuras de Pikachu y cía. Tras lanzar "Pokémon X & Pokémon Y: Super Music Collection", ahora le ha tocado el turno a *FireRed* y *LeafGreen*, comercializados en 2004 en GB Advance. Ambas BSO han sido adaptadas y orquestadas, en 90 cortes, a partir de las piezas originales creadas por Junichi Masuda, Go Ichinose y Morikazu Aoki. A lo largo de 2014 llegarán las BSO de otros clásicos de la saga, como *Rubí* y *Zafiro*, *Diamante* y *Perla* o *Negro* y *Blanco*.

Editado por: **Game Freak**
Precio: 11,99 € (iTunes)





BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Una figura repleta de posibilidades

Aunque ya hemos visto cantidad de figuras inspiradas en *Metal Gear Solid*, este nuevo lanzamiento de Kaiyodo, dentro de su popular línea Revoltech Yamaguchi, os dejará sin palabras. Fabricada en PVC y ABS, y con 14 cm de altura, esta figura de Naked Snake os permitirá colocar al héroe de *MGS3* en cualquier postura imaginable, gracias a las múltiples articulaciones de las figuras Revoltech y un impresionante cargamento de piezas extra, que incluye desde armamento variado a 9 manos intercambiables e incluso una caja de cartón con el logo del 25 aniversario de *MG*.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 49,99 €

¿Que los videojuegos no son una forma de arte?

Cook & Becker, galeristas holandeses, han unido fuerzas con Capcom para ofrecer una serie limitada de reproducciones del arte de *Street Fighter*, con un acabado digno de estar en los mejores museos del mundo. Numeradas y con certificado de autenticidad firmado por Yoshinori Ono, esta primera tanda acaba de ponerse a la venta desde la web de Cook & Becker, y tendrá su continuación en una segunda tirada, a finales de este 2014, centrada en *SSFIV*. Para saber más de tamaños y precios, consultad su web.

Más información en: www.candb.com
Precio: desde 125 €



Construye tu propio nivel de Super Mario 3D Land

K'NEX se ha hecho con la licencia de Nintendo para fabricar sets de construcción basados en el universo Mario. Podréis emular las carreras de *Mario Kart* con vehículos a motor sin pila (arrastrad el vehículo hacia atrás y saldrá disparado), o recrear niveles de *Super Mario 3D Land* con seis sets distintos que incluyen tuberías, obstáculos y enemigos.

Más información en: www.knex.com
Precio: a partir de 10,95 €



La magia de Out Run jamás desaparecerá

Disponible en 27 cortes distintos, y en un montón de colores (negro, blanco, rosa...), esta preciosa camiseta rinde homenaje a *Out Run*, uno de los mayores mitos recreativos de los años 80. Disponible únicamente para chica, es el regalo ideal para la mujer de tu vida o una compra indispensable la legión de jugadoras que quieran gritarle al mundo su pasión por los clásicos. Disponible con diseño de camiseta o polo, está disponible en cuatro tallas: Small, Medium, Large y XL. 100% algodón y fabricadas en EE.UU.

Más información en: www.cafepress.es
Precio: a partir de 17,50 €

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 24 DE FEBRERO

INFAMOUS SECOND SON

Probamos esta exclusiva de PS4 para saber como nos sientan los superpoderes en la next-gen.



EVOLVE

Viajamos a Londres para experimentar toda su acción de la mano de sus creadores.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

La vuelta de este clásico ha despertado el interés de mucha gente. ¡Por fin lo jugamos!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos
MAQUETACIÓN
Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadie, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Bruno Sol, Thais Valdivia, Roberto J. Anderson

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por 






HOBBY CONSOLAS
Castlevania 2
Lords of Shadow
KONAMI
mercurysteam
©2014 Konami Digital Entertainment. Developed by MercurySteam


HOBBY CONSOLAS
DRAGON BALL Z
BATTLE OF Z
12
www.pegi.info
©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
©BIRD STUDIO/SHUEISHA ©2013 DRAGON BALL Z the Movie Production Committee
Game © 2014 NAMCO BANDAI Games Inc
PROHIBIDA SU VENTA
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games
BAN DAI


KONAMI
Castlevania 2
Lords of Shadow
LA SANGRE ES FAMILIA | LA SANGRE ES PODER
LA SANGRE ES TODO
27.02.14
RESÉRVALO YA
CASTLEVANIA-LORDSOFSHADOW.COM
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
©2014 Konami Digital Entertainment. Developed by MercurySteam. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.